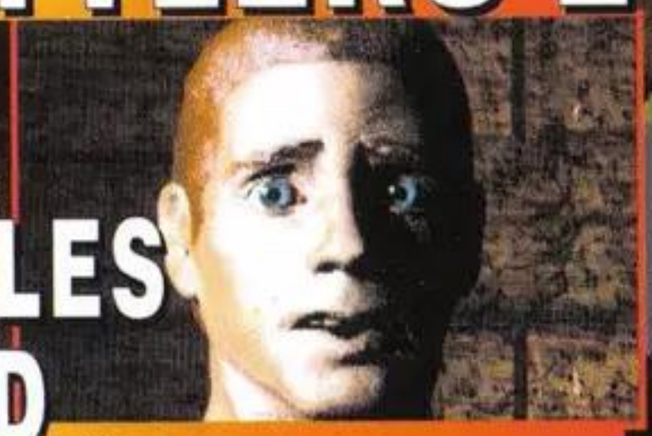
GAME SHOW

PC'LER İÇİN AYLIK OYUN DERGİSİ TEMMUZ'96 SAYI:17 150.000 TL (KDV DAHİL

SETTLERS 2



CHRONICLES OF SWORD

THUNDER STRIKE

A.T.F.

WITCHAVEN 2

MAC SUÇUNU İTİRAF EDİYOR

ANGELS

COMPUTER & MULTIMEDIA

- OPERATION CARNAGE
- TYRIAN 2
- SETTLERS 2
- DEADLINE
- MICRO MACHINES 2 TURBO
- CHAOS OVERLORD
- SENSIBLE EURO 96
- KINGDOM THE FAR REACHES
- ACTUA SOCCER 2
- NORMALITY
- BATTLE ISLE 2020 NEW
- SUPER STARWARS
- ROBOT HUNTER
- WELCOME TO FUTURE
- EARTH WORM JIM 2
- DUKE NUKEM 3 FULL
- XENOPHAGE
- EURO SOCCER
- A.T.F.
- CONQUEST OF THE NEW WORLD
- JUDGE DREDD
- TOSHINDEN
- ARCADE AMERICA
- BAT RACE

- TOY STORY
- CYBERIA 2
- REALMS OF ARKANIA 3
- DUNGEON KEEPER
- AF-64 APACHE
- CONQUEST OF THE NEW WORLD
- MASTER OF ORION 2
- NEED FOR SPEED PLUS
- SETTLERS 2
- CONQUEROR AD
- DUKE NUKEM 3
- OUTPOST 2 (!)
- SYNNERGIST (!)
- Z (!)
- F1 GRAND PRIX 2 (!)

PHILIPS CDD 2000 (4x READ, 2X WRITE)
YAMAHA CDR-102 (4x READ, 2X WRITE)
YAMAHA CDE-100II (4x READ, 4X WRITE)

BOŞ CD
PHILIPS CDR-74

GELİŞMİŞ MULTİMEDİA SİSTEMLERİ İÇİN HEMEN ARAYIN.
CD-WRITER, TARGA EKRAN KARTI,
FAST SCSI-2 HD İÇİN UYGUN FİYATLARIMIZDAN YARARLANIN.

BAĞDAT CAD No: 310/2 CADDEBOSTAN - İSTANBUL
TEL: 0216 3029075 FAX: 0216 3583173 BBS: 0216 3430365
Web Site: http://www.geocities.com/sunsetstrip/4666 E-Mail: Angel@ibm.net

YIL: 1969

İNSANOĞLU AYA İLK ADIMINI ATTI.

YIL: 1996

KUNTAY Türkiye'de Rakipsizliğini İspatladı.

İŞTE NEDENLERİ...

- ✓ Hiç bir bilgisayarcıda bulamayacağınız ve her hafta yenilenen listemizle arşivimiz haftada 2 GB artıyor.
- ✓ PC & AMİGA arşivlerinizi sizin için CD'ye hazırlıyoruz.
- ✓ PC & AMIGA satışı ve Tamir bakım servisi ile 9:00 ve 21:00 arası haftanın 7 günü hizmetinizdeyiz.
- ✓ Türkiye çapında kargo ile siparişlerinizi gönderiyoruz.
- ✓ Ücretsiz danışma servisi ile tüm sorunlarınıza teknik çözüm.
- ✓ Arşivimizden seçeceğiniz oyunlardan hazırlanan CD kayıtları.

KUNTAY BİLGİSAYAR

PAZARYERİ SOK. NO: 27-B FATİH /İSTANBUL
TEL: 0212 523 80 67

GAME-SHOW

Kamer Bilgisayar Tic.San.Ltd Şti.
Adına Sahibi:
M. EMİN GÜR

Genel Yayın Yönetmeni:
MURAT 'MAC' ADANÇ

Sorumlu Yazı İşleri Müdürü:
TİMUR ÇATAKLI

Yayın Danışmanı:
MERT TOPÇU

Reklam Sorumlusu:
ENGİN SÜZEN

Halkla İlişkiler:
SERKAN UYBAŞ

Kapak Tasarım ve Sayfa Düzeni
MURAT ADANÇ

Yazarlar:
(alfabetik sırayla)
Burak Bayburtlu, Timur Cataklı, Muhammet Dabiri, Şahin Derya, Levent Göçer, Özgür Gültekin, M.Emin Gür, Efe Mumoğlu, Onur Özgür, Engin Süzen, Gökhan Tarcan, Mert Topçu, Serkan Uybaş

Film Çıkış
Diacan (0212 519 4549)

Matbaa:
Şan Ofset (0212 233 0588)

Genel Dağıtım:
BİR-YAY A.Ş.

Yazışma Adresi:
**Ihlamurdere Cad. Çelebioğlu Sok.
Akel İşhanı No:2/5
Beşiktaş,80690, Istanbul**
Tel:
**(212) 227 43 16-17
(212) 259 07 91**
Fax:
(212) 259 07 91

E-Mail:
Timuri@Superonline.com
Web Site:
http://geocities.com/siliconvalley/4780

NOT:
- Hayatım bunda çekinecek ne var, yakında evleniyoruz işte...
- Sahi mi söylüyorsun Hulusi, gerçekten evlenecekmiyiz?
- Tabiki evleneceğiz gülüm, küçücük çocuklarımız, şirin bir kedimiz, kapısında 'GAMESHOW elinden geldiğince Basın ve Yayın Yasalarına uyar. Bütün yazıların telif hakları GAMESHOW'a aittir. Öyle Cut, Copy, Paste yapılamaz. Yazıların sorumluluğu yazarına, reklamların sorumluluğu reklam veren şirkete aittir' yazan bir evimiz olacak, inan bana.
- Verdim gitti o zaman Hulusi.
- Sağol minik meleğim, ihya ettin beni.

DEDEKTİF FIRTINA

Türkiyem Türkiyem cennetim, benim eşsiz milletim'in de bir adventure oyunu var artık, bu gün bayram günüdür dostlar.

12

ANCIENT EMPIRES

Civilization geçilemez, o zaman taklit etmek lazım. Bakalım Sierra bari bunu becerebilebilmiş mi?

14

WITCHAVEN2

Yarin selvi boylusunu, Doom-Gibin'in zorunu severim diyorsanız (ve pahalısından Pentium'unuz varsa) bir bakın...

18

SILENTHUNTER

We all live in a yellow submarine, yellow submarine, yellow submarine. We all live in a yellow submarine, yellow.....

20

SETTLERS2

Anne okulu ara gelemicemi söyle, Ahmet'i ara kendi doğum gününü kendi kutlasın, Settlers2 gelmiş ben onu oynıcam...

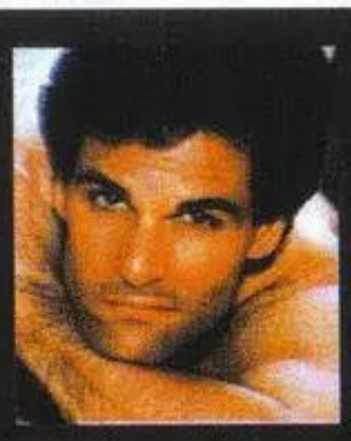
24

Sağlıklı beslenmek çok önemlidir...

BAKALIM BİZİMKİLER KÜÇÜKKEN NE YEMİŞ

MEG: Küçük Emin birgün annesi pazardayken kazara kumbarasını yutmuş. O zamandan beri garip ekonomik dergi kararları hep ondan çıkar...

MAC: Bütün olay birgün dedesinin sinir haplarını mideye indirmesiyle başlamış. Hapların kalıcı etkisi halen devam ediyor.



ENGİN ABLA: Bir kavanoz bal ve 5 kilo ceviz yemeiş olması bugünkü enerjisinin sebebi olabilir mi acaba?

ÖZGÜR&ONUR: Bu gençler küçükken yılan ve solucanla beslenmişler. Komado olup askere gidecekleri o zamandan belliymiş.

CHRONICLES

Bu 'yuvarlak' masa şövalyeleri ne ayak acaba, Merlin Medyum Memiş'ten daha iyi mi acaba sorularına cevap...

28

SIMON

Klasik köşesinde eski adventurecıların gözlerini yaşartacak güzellikte bir oyun. (Haliyle) biraz eski...

34

THUNDERSTRIKE

Ateş ederim, stres atarım, kafamı yoramam diyorsanız şöyle güzel bir shoot'em bulduk sizin için...

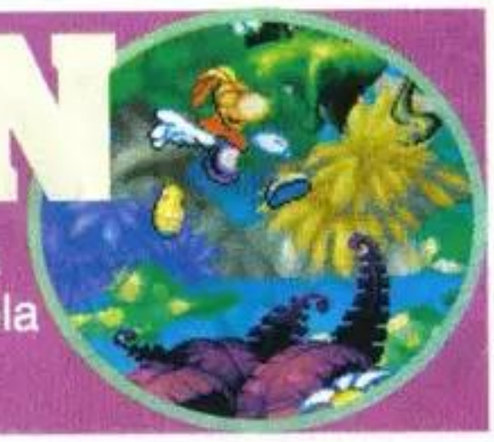
38

A.T.F

Simulasyonun böylesine ne demeli. Grafikler köklenmiş, uçaklar karmaşık, görevler güzel. En iyisi Pentium almalı.

40

RAYMAN



Hep ciddiyet, hep kafa yormak olmaz, arada bir şöyle eğlenmek, rahatlamak lazım, mesela rengarenk bir platform oynamalı.

44

C:\ Edit Editörden.txt

Birden bütün bu dialektiği bozan çok garip birşey oldu. Bir cep telefonu çaldı çevresinde olup biteni hiç iplemeden.O da şaşkın, açtı telefonu. Karşısındaki ses 'İyi günler. Ben Yay-Sat'tan arıyorum. Derginizin mayıs sayısı satış rakamlarını bildirecektim.' dedi.

Telefonu kapattığında içinden 'Allah kahretsin' diye iç geçirdi. Korktuğu başına gelmişti. Ne herşeyi bitiren, çok kötü bir sonuç gelmişti, ne de gelecek için ümit vaadeden, harcanılan bu kadar emeğin karşılığının alınabileceği, ortalağı pembe bulutlarla kaplayan iyi bir sonuç alınmıştı. Herşey ortadaydı, bir zarar söz konusuydu ama herşey düzelecekse birkaç ay daha göze alınabilirdi. Ama ya herşey düzelmezse...Keşke, keşke daha kötü bir sonuç gelseydi de bitseydi bu güzel rüya, diye iç geçirdi. Geri dönmemek için bahane arıyordu, aslında fazla zorlanmasına gerek yoktu.

Film çıkışı sırasında başına gelen bin tane bela aklına geldi. Hele matbaada süründüğü günleri hatırlayınca, herşeyi yüzüstü bırakıp gitmek kafasına iyice yatmıştı. Sonra içinden bir ses ona gelen güzel mektupları, telefonları hatırlattı. Derginin ne kadar güzel olduğunu söylüyordu durmadan. Hain ses, damara nereden gireceğini çok iyi biliyordu. Ne de olsa bu derginin iyi bir yere geldiğini görmeden giderse bu diyardan, gözleri açık gidecekti. Hem son zamanlarda film çıkışında pek fazla bela çıkmıyordu. Matbaa meselesine gelince, bu kadar güzel şey için katlanabilirdi ama yine de bir taktik değişikliğinin zamanı gelmişti.

Son birkez daha düşündü ve kararını verdi. Verir vermez de pişman oldu. Ama artık yapacak bir şey yoktu. Perde açıldı...İşte yine karşınızda bütün GAME-SHOW ailesi.

M.Emin GÜR

SERKAN: Serkan yavrumu annesi beslemeyi unutmuş. A2 vitamin alınca beyninde gelişmemiş tabi, Serkan Laylom böyle ortaya çıkmış.

ŞAHİN: Ufacık bebeğe 5 BigMac yedirilir mi Akın Bey Amca. İşte böyle öküz olur sonra, her şeyi silip süpürür.

MERT: Bade rakısını ortalıkta bırakmamak lazım, sonra çocuk ince ruhlu olur, şiir falan yazar, neme lazım, eller duyar laf olur.

TİMUR: Vim bir temizlik mazemesidir, çocuklara verilmemelidir. Sonra giderler dergi kurarlar, hepimizin hayatı söner işte böyle.

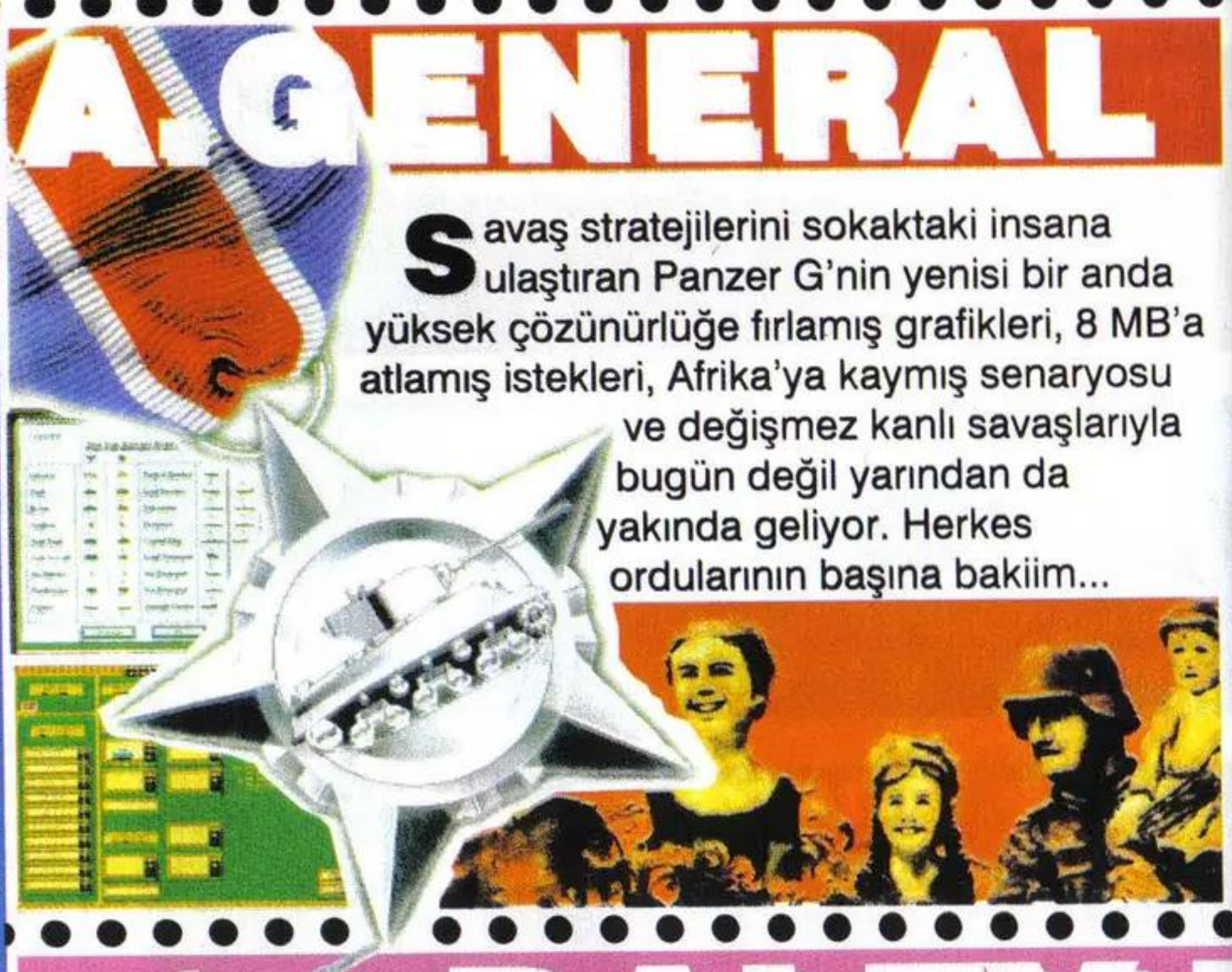
YAKINDA GELECEK, YA DA GELİP DE BU AYA YETİŞMEYEN OYUNLAR

YAKINDA

PC V

Milyonları sayıp Pentium'u kaptınız diye piyasadaki en iyi oyun makinası sizde sanmayın. Özellikle vurup kırmayı seviyorsanız en harbi döğüş oyunları Sega ve Nintendo'da. Amma velakin paranın kokusunu alan Sega en başarılı oyunlarından biri olan Vitua Fighter'ı biz zavallı Mortal Kombat

AGENERAL



Savaş stratejilerini sokaktaki insana ulaştıran Panzer G'nin yenisi bir anda yüksek çözünürlüğe fırlamış grafikleri, 8 MB'a atlamış istekleri, Afrika'ya kaymış senaryosu ve değişmez kanlı savaşlarıyla bugün değil yarından da yakında geliyor. Herkes ordularının başına bakiim...

DALEY T

Bundan yıllar önce uğruna bir dolu joystick kırdığımız zamanının en kaliteli spor oyunu Daley Thompson's Decathlon yaşadığı reenkarnasyon sayesinde yakında (Windows'95 altında) karşımızda olacak. Tabi zaman çok şeyi değiştirmiş, artık mouse'la oynanıyor (birkaç tane yedek alın) yüksek çözünürlüklü grafikleri ve

YAKINDA GELECEK, YA DA GELİP DE BU AYA YETİŞMEYEN OYUNLAR

RTUA FIGHTER

'tan başka dövüş oyunu bilmez PC'cilere de sunmaya karar verdi (Sega Rally ve Daytona gibi diğer hitler de yolda). Netekim bizim de artık bin tane kamera açılı, karmaşık haraketli, garip japon karakterli, texture kaplı vektör grafikli bir dövüş oyunumuz var (hurra mı dediniz?). Tabi gerekli tuşlara basıp komboları yapacak 35 tane parmağınız varsa Windows'95 altında hayvani çözünürlüklerde çalışan bu oyun için yavaş yavaş ısınmaya başlatın. Yanlız (kötü birşeyler olacağını sezmişmiydiniz?) normal zavallılar pek heveslenmesin, oyunu tam kalitede anca parayı sayıp yeni çıkan Edge3D grafik hızlandırıcı kartını alanlar oynayabilecekler. Diğerlerini acı dolu karanlık günler (tamam abarttım, en azından gayet yavaş ve düşük çözünürlüklü bir oyun) bekliyor. Pek çok aileye yeni masraf kapıları getirecek bu oyunda Emin'i Taksim'in ortasında (arcade salonlarında da var) evire çevire dövdüğüm de ayrıca biline.

LARRY7

Birgün biri bilgisayar oyunlarını yazdığında Larry için ne diyecek acaba? Salak olduğunu mu? O kadar oyunda bir hatun tavlayamadığını? Kabiliyetsiz ve sinir bozucu, ama aynı zamanda sevilebilir olduğunu mu? Yoksa kısaca "Serkan gibi biri" mi diyecekler. Tek bildiğim 7 oyunda kahramanca başrol oynadığını yazacaklar çünkü paraya para demeyen Sierra şu sıralarda yedinci Larry için çalışmalarını sürdürüyor. Bu kez (tabiki) bol CD'li olacağa benziyen oyunda birkaç eski ünlünün seslendirmeleri, Larry'in tavlayamayacağı bir sürü güzel kadın ve yeni bir harita sistemi olacak. Bari eski dostumuzu bozmasalar da şöyle nostalji takılıp oynasak.

DECATHLON

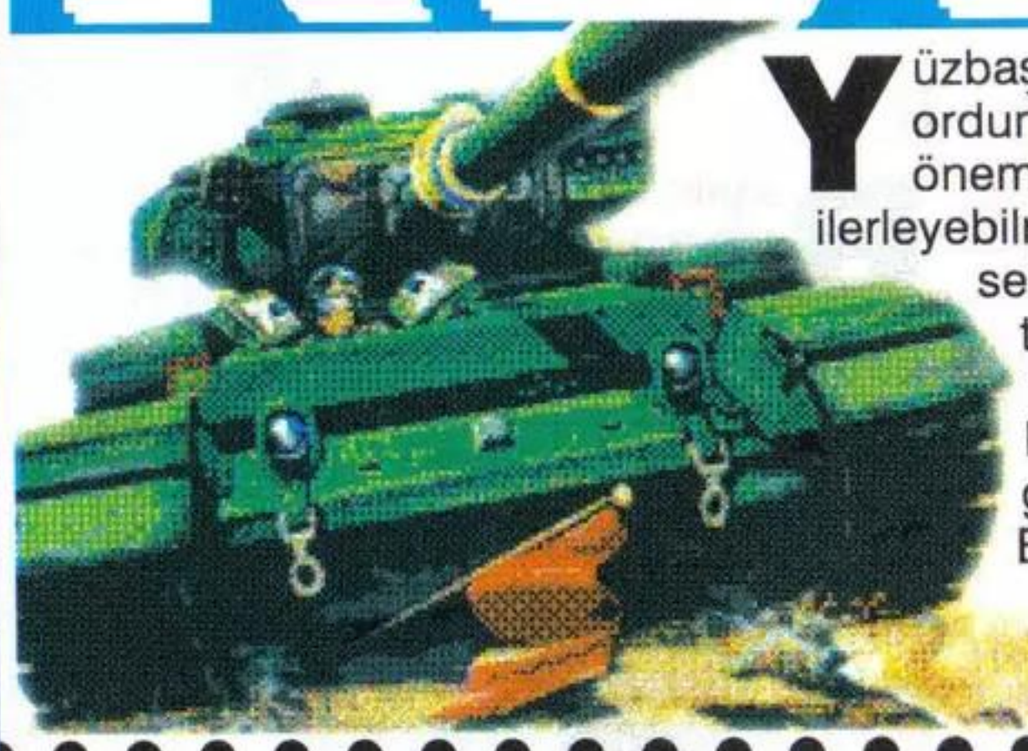
render karakterleri var ama bunun dışında herşey hala aynı. Birkaç arkadaşınızı toparlayıp biraz olimpiyat seyrettikten sonra (kim seyreder anlamam) kendinizi sportif hissederseniz yükleyip oynayabileceğiniz en güzel oyunlardan biri. Ana atletizm dalları (yüksek atlama, uzun atlama, hoplama, zıplama) ve meşhur 1500m yarışıyla (hani sonunda depar attıp joystick kırılan) bakalım eski dayanılmaz çekiciliği koruyabilecek mi?

YAKINDA GELECEK, YA DA ASLA GELMEYECEK, YA DA GELİP DE BU AYA YETİŞMEYEN OYUNLAR

POLE P

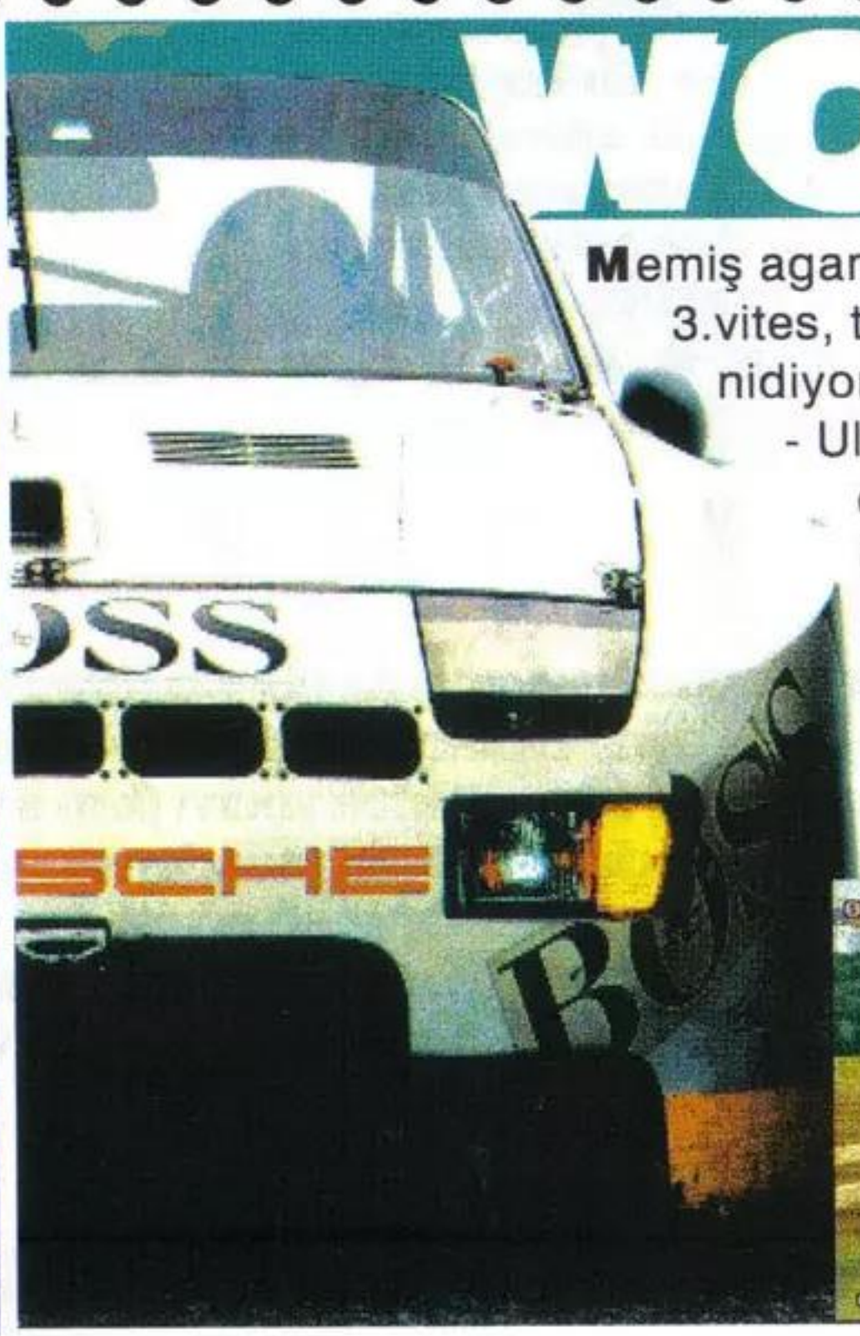
Formula1 oyun piyasası hızla büyümeye devam ediyor. Israrla gelmek bilmeyen Formula 1 Grand Prix 2 bir yana işte size bilmem kaçıncı Formula 1 menajerlik oyunu. Bu kez Ascon adlı yeni yeni parlamaya çalışan bir Alman firmadan Pole Position. Şimdi öbürlerinden ne farkı demek durumundasınız (çünkü ben zaten anlatacam). Microprose'un güzel menülü, kötü yarış ekranlı, diğer Alman firmanın güzel yarışlı karışık menülü oyunlarının aksine Ascon herbirşeyi iyi yapmaya çalışmış. Bir kere el çizimi fonlu Eurosport'umsu kamera açılı yarış ekranları görmeye değer. Ascon pek çok insanın Formula1 zevkinin televizyona

RETU



Yüzbaşı, bugünkü göreviniz ordumuzun başarısı için hayati önem taşıyor. Saldırımızın ilerleyebilmesi için adamlarınızla bu sektörü tamamen temizlemeniz ve 27 kuzey, 19 batı'daki muhafız kulelerini ele geçirmeniz gerekiyor. Bla bla bla. Bütün askeri havası, karmaşık görünen görevlerinin alrında Return

WORLD



Memiş agam şincik dikkat, 35 direce sola, 3.vites, toprah viraj geliyooooo, ağam nidiyon, niye girdih bu agaca?

- Ula lavuh, saga dimedin mi, köyün eşşeği, sagını solunu helen öğrenemidin mi sen?
- Agam ben valla sola didim, inanınınınız bağa lordum, yemin billlah.
- Yalangcı göpek, nirden sohtın beni bu ralliye, zenden gopilot

OSITION

dayandığını gayet iyi tespit edip yarışı aynen televizyonda olduğu gibi (bıdı bıdı konuşan bir spiker bile var) sunmaya çalışmış. Bayağı da başarılı olmuş aslında. Özellikle Monaco'daki yarışı seyretmek çok (hele bir de Damon Hill kaza yaparsa) zevkli oluyor. Oyunun diğer bölümleri ise üstlerine düşen göreviyapıyorlar. Hadi Schumi, hadi koçum, bak sana yardım edebilmek için oynamadığımız menajerlik oyunu kalmadı, Barcelona'yı kazanmak yetmez, bize şampiyonluk lazım...

RN FIRE

Fire Windows altında çalışan manyak gibi eğlenceli bir shoot'em-up aslında. Size verilen 4 çeşit araçtan birini seçiyorsunuz sonra başlıyorsunuz önünüze gelen herşeye ateş etmeyen. Sektör sektörü, ada adayı takip ediyor ve işler böyle sürüp gidiyor. Arada sırada yeni silahlar ve bazen de bonus levellar çıkıyor . Grafikleri böyle bir oyun için yeterli, kontrol sistemi biraz sakat. Askeri tekniğimi geliştirecem diye almayın (yakında geliyor), bugün moralim çok bozuk, bari biraz birşeyler patlatayım diye alın.

ALLY

diğil, davar çobanı bilem olmaz zaten!

- Ağam bu Rallyiyi meşhuuur Amigacılardan Team17 yapıvirmiş, peh gerçekçi olmamış amma velakin gayet eğlence dolu...
- Yalan fışkırtma lan, onlar PC'ye oyun yaparlarmı?
- Ağam valla yapmışlar,ağam ne vuruyon valla billa
- Sus, salak şaşık gözlü yalangcı gopilotum beğim...

NEWSfax

Yıllar yüzyıllar sonra, 64'ün en başarılı strateji oyunlarından Die Fugger'ın yenisi yakında geliyor. **Die FUGGER2**'de yine ailenizi krallığın başına geçirmeye çalışıyorsunuz.

Bitmez tükenmez tilt oyunlarına bari biraz değişiklik olsun diye shoot'em-up'lı bir tilt daha eklendi. **STARBASE²** i de beğenip alan birileri çıkar herhalde.

Bir başka sonsuz seri, Star Trek oyunları, yeni bölüm Voyager başlamadan eskilerinin oyunlarını bitirmek lazım. İşte hi-res bir adventure **DEEP SPACE 9**.

Bir level oynamak yeterli (geri kalan hepsini denemek için), Tetris'ten sonra en başarılı puzzle serilerinden birisinin yeni bölümü **THE INCREDIBLE MACHINE 3** .

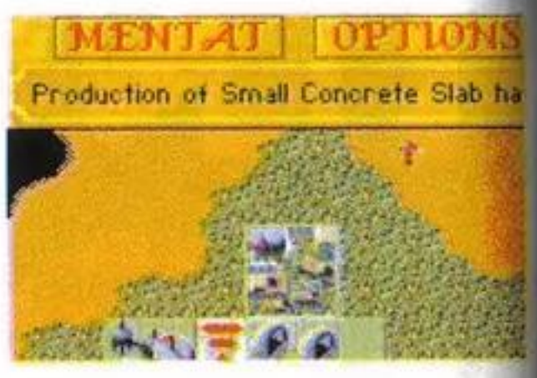
Seçmece Bunlar

Gün doğmadan tepelerin üzerinden önce yüzlerce atlının, zırhların, savaşçıları takip eden kadınların ve çocukların ve herşeyden önemlisi her kabilenin özenle süslenmiş kutsal borularının sesleri çadırıma kadar geldi. Önümdeki zor günün ağırlığı omuzlarımda asamı alıp dışarı çıktım. Biraz sonra ilk günün ilk ışıklarıyla beraber birer birer tepeleri aşıp ovaya doğru akmaya başladılar. Kutsal kum kurdu işlemeli flamalarıyla Dune2 kabilesi herkesden önce yerini aldı, onları Orc kanıyla boyanmış kırmızı bayraklarıyla Warcraft'çılar izledi. Warcraft2'nin özenle seçilmiş 20 Elven Archer'ı soylu bir edayla mavi sancaklarını diktiler. En son yeri titreten bir gürültüyle Commansd&Conquer'ın mekanize savaşçıları ovaya daldılar ve artık iyice yükselen güneşin ışıkları dört bir yana yansıtan kartal armalı bayraklarıyla ovanın kalbini deldiler. Artık geriye dönüş yoktu. Önce her kabilenin ağzı laf yapanları ovanın ortasındaki beyaz dairede toplandılar. Herbiri kendi inancına göre neden onların en yiyi olduğunu anlatmaya başladı. Her kabile kendi konuşmacısını deliler gibi destekliyor, başkaları konuşurken de silahlarını birbirine vurararak onların sesini boğmaya çalışıyordu. Güneş yolculuğunun üst noktasına ulaştığında konuşmacılar çoktan yorulmuş, kabilelerin üstüne bir huzursuzluk çökmeye başlamıştı. Alınlarından yere akan tere aldırış etmeden devam ettiler, ne zaman biri biraz üstünlük sağlasa diğer 3 kabile birden onu susturuyor, boğucu sorularla geri adım atmasını sağlıyordu. Güneş yorulup akşam dinlenmesi için tepelerin ardına gitmeye başladığında Warcraft2 kabilesinin konuşmacısı birden ayağa kalktı, Dune temsilcisinin oturduğu yere doğru yürüdü ve hiç beklenmeyen bir hareketle onun ayaklarının önüne tükürdü. 'Siz de multi unit selecet bile yok!' diye bağırdı. Bir anda ovaya bir sessizlik çöktü, yaprak bile kıpırdamıyordu. Bulunduğum yerden biraz sonra akacak kanın kokusunu alabiliyordum. Böyle bir saygısızlık asla görülmemişti ve asla da affedilemezdi. Bütün temsilciler bayraklarını alıp kabilelerine döndüler, sessizlik aniden dört bir yandan saldırıya uğradı. Komutanların emirleri, atların kişnemeleri, kadınların ağıtları ovayı kapladı. Artık konuşmanın manası kalmadığını anlamışçasına herkes bir ağızdan bağırıyor, belki de hayatlarını alıp götürecek savaşın heyecanıyla yerlerinde duramıyordu. Bu kadar yakından tanıdığım, sevdiğim dört kabilenin birbirlerini katletmelerine izin veremezdim, yaşlı bacaklarımın beni taşıyabildikleri hızla tepeden aşağı koştum ve asamı beyaz dairenin ortasına diktim. 'Durun!' dedim, 'bu sorunun cevabını kan akıtarak bulamazsınız, bırakın en iyinin kim olduğuna Seçmece karar versin'...

Murat'Harvester'ADANÇ

DUNE2

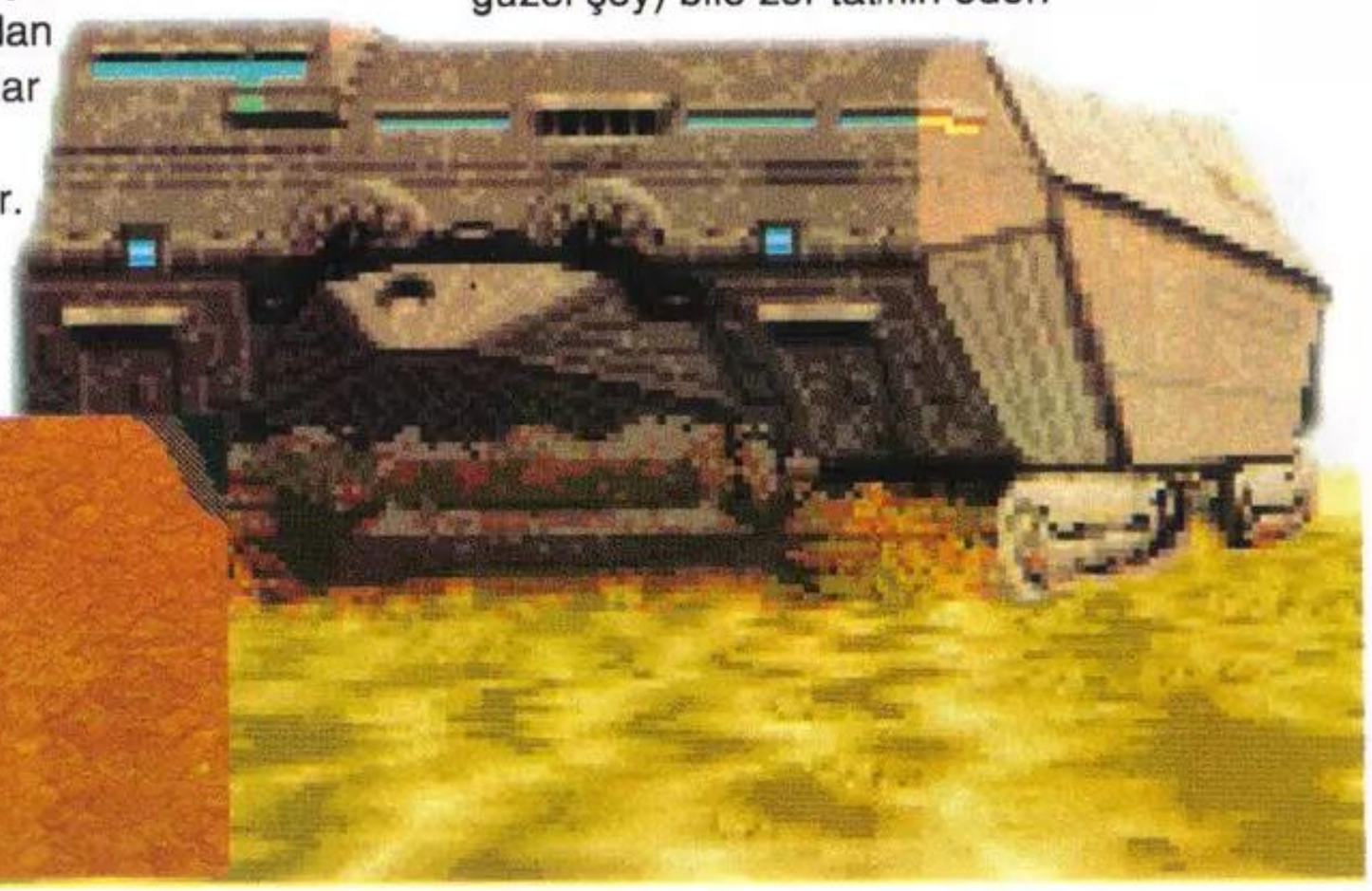
Dune2'yi ne zaman görsem aklıma Kurban Bayramı ve sıcak Istanbul yazları gelir. Ne alaka demeyin, bu oyun geldiğinde mevsimlerden yazdı, havada kan kokusu vardı (Kurban Bayramı dedik ya), Istanbul bomboştu (herkes Bodrum'daydı) ve 64'ler hala sağdı. Bırakın PC'yi, o zaman Amigam bile yoktu ve sırf bu oyunu oynayabilmek için gecenin köründe Nişantaşı'ndan Beşiktaş'a (gelmesi kolay, zor olan o yokuştan geri dönmesi) dergiye gelirdim. Bomboş dergide, o yaz kampanya fiyatı olan 2 litrelik kolayla (kötü alışkanlık, başlamayın) beraber saatlerce Dune2 oynardım. Çıktığı zaman ve getirdiği yeni oyun sistemi sayesinde Dune2 klasikler arasında tartışılamıyacak yerini aldı bile. O gün her tarafımdan terler akarak yokuşu tırmanıp eve dönmeye çalışırken sorsanız 'Dune2 bir numara abi, evim yansa bu yokuşu çıkmam ama bu oyun için çıkarım' derdim ama aradan çok zaman geçti, bazı şeylere daha objektik olarak bakmak lazım, o zaman anlayamamıştım, şimdi çok daha net olarak görebiliyorum, Dune2'de insanı bu kadar çok çeken şey bir sonraki level'da çıkacak yeni binaları ve yeni silahları görme isteği. Yoksa aslına bakarsanız bir level'ın öbüründen hemen hemen hiç bir farkı yok. Yakın zamanlarda oynadıysanız hala aklınızdadır, tek kafa kullanmanız gereken level ortalarda biryerlerde başta çok spice toplayıp biriktermeniz (depoyla), sonra da spice kuruduğunda biriktirdiklerinizle saldırıya geçmeniz gereken level. Ama hatıraların etkisiyle hala Dune2'yi körcesine savunanlar var (adlarını saymıcam, kendilerini bilirler), bence bunun yerine çok daha politik bir yaklaşımla Dune'yi bu türün babası, mouse'lı savaş oyunlarının atası, bir zamanların 1 numarası, zamanını doldurmuş (kötü manada değil, yani moruk değil de görmüş geçirmiş manasında) ama her türlü saygıyı hak eden klasik ilan edelim. Adını tarihe altın harflerle (nasıl oluyor hiç anlamam!) yazalım, ama işimize de bakalım.Böylece belki bu manasız kavgamıza da bir son verebiliriz (Birleşmiş Milletler Genel Sekreterliği'ne de adayım bu arada, aklınızda bulunsun)...



WARCRAFT2

Teknoloji her zaman hayır getirmiyor netekim, aya gittik insanlar hala açlıktan ölüyor, bilgisayarlı arabalar yaptık Schumacher arabası hala yarışı tamamlayamıyor, Pentium çıktı ATF hala yavaş çalışıyor ve (konuya dönmeliyiim) aradan bu kadar zaman geçti ama Warcraft2 yine de bu türün en kötü oyunlarından biri. Herşeyden önce şunu kabul edelim, genelde bu oyunlardaki rakipler pek akıllı olmazlar, tamam bazı hileler sayesinde bizden daha güçlü olurlar ama zamanımızın çoğunu üssümüzü savunarak geçirsek zaten bu oyunları oynamazdık ama insaf be kardeşim, bu gidip orcları salak yapın manasında değil. Warcraft2'deki düşmanlar her zaman aynı yerlerden hep aynı adamlarla saldırıyorlar, siz köşeden kenardan saldırı yapsanız bile diğer yerlerdeki adamlar salak salak bekliyorlar, ölüm saldırısına geçtiğinizde hala farm yapmaya çalışıyorlar. Yazık değilmi bu grafiklere, Warcraft serisinin ününe, bu oyuna harcanan paraya? Bu hataların bazıları Dune2 ve

Warcraft'da da var ama onlar çıkalı yıllar oldu, bu zamanda gemiler uçan birimler ekleyeceklerine biraz oyunun yapay zekasıyla uğraşsalardı Warcraft2 çok daha iyi bir oyun olurdu, biz de umut içinde belki mission disk (çıktı da ben daha göremedim) daha güzel olur diye beklemek zorunda kalmazdık. Bu haliyle Warcraft 2 5-10 yaş grubunu (genç olmak güzel şey) bile zor tatmin eder.



WARCRAFT

Akıllının teki çıkıp çakmak taşından kıvılcım çıkarmayı bulana kadar insan yüzyıllarca bu maddeden mızrak ucu, bıçak falan gibi (yine önemli ama) daha az önemli amaçlar için yararlandılar. Sonra bu akıllı sayesinde saatlerce tahtaları sürtmeden ateş yakmayı başardılar. Sonra daha iyi beslenebildiler, daha uzağa gidebildiler falan. Ne alaka diyecekseniz, şu alaka, Dune2 kesinlikle ve tartışmasız olarak tıpkı ilk mızrak ucunu yapan atamız (biraz kıllıydılar) gibi bize daha önce tanımadığımız, zevkine varamadığımız bir şeyi sundu: Mouse'la unit kontrollü hafif sulu strateji real time strateji oyunlarını. Ama taa öbür akıllı (basmayanlar için Warcraft oluyor) gelip bu taşla başka şeyler de yapılabileceğini bulana kadar bu tür hep yerinde saymaya mahkumdu. Warcraft'ı yapanlar, senaryo ekleyip, her görevin haritayı temizleme görevi olmak zorunda olmadığını göstererek bu oyun türüne yeni bir hayat verdiler. Nerden çıkarıyorsun demeyin, önce bir oynadığınız bütün Dune2 bölümlerini düşünün, sonra da daha yaratıcı Warcraft bölümleriyle karşılaştırın. Mesela mesela örnek olarak herkesin aklında kalan Warcraft bölümlerinden biri, hani hiç işçisiz başlayıp birşeyler yapabilmek için önce esir düşen işçilerinizi kurtarmak zorunda olduğunuz bölüm, ya da labirentimsi mağrada ilerleyip Orc'ların üssünü bulmak zorunda olduğunuz bölüm. İşte bu gibi yeni görev biçimleri ve unitler arasında daha manalı bir güç dağılımı (Dune2'de piyadeyle birşey başaranınız oldu mu?) ve oyuna etki eden harita (köprüler, nehirler, ormanlar) sayesinde Warcraft gayet popüler olan bu türü (sevmeyeni görmedim) bir adım daha ileri götürmeyi başardı. Eğer her çıkan oyun Dune2'nin taklidi, ya da pek çok açıdan sanki bir Dune2 mission diski olsaydı çoğumuz çoktan sıkılmış olurduk. Tam manasıyla muhteşem demiyorum, Warcraft2'de olan yapay zeka hatalarının çoğu bu oyunda da var, belki birgün Blizzard bu hatayı düzeltmeyi becerebilir. O güne kadar tartışmaktan vazgeçelim, Warcraft'ın kendi hataları olduğunu kabul edelim ama Dune2'den pekçok yönde üstün olduğunu da unutmayalım.

No one knew where these creatures came from, and none were prepared for the terror that they spawned.

COMMAND&CONQUER

Ateş yakmaktan, mızrak ucu yapmaktan bahsetmişken, insanların etraflarındaki diğer varlıklardan farklı olacakları karınlarını doyurup çiftleşmek dururken yaşadıkları mağaraların duvarlarına resim yapmalarıyla (Mert'in Cheats yazacağına şiir yazması gibi birşey) belli oldu. Hayatta kalma duyularının dışında daha farklı, daha akıllı, daha gelişmiş yönleri böylece ortaya çıktı. İşte Command& Conquer da (nerden nereye demeyin) bu oyun türünde belirli bir incelmenin, uzmanlaşmanın ürünü. Zaten Dune2 ve Warcraft (çok birimi aynı anda seçme hariç) çoğu yönden bu oyun türüne eklenecek her türlü kolaylığı ya da teknik yeniliği (ses, grafik gibi) az çok tamamlamışlarken Command&Conquer (kızmazsanız artık C&C demek istiyorum, ellerim kopuyo da) bir adım daha öteye giderek şöyle kafanızı yorarak oynabileceğiniz birşeyler çıkardı ortaya. Habire unit üretip düşmana yollayacağınıza toparlanıp karışık unitlerden oluşan gruplarla yoldaki tehlikeleri dikkate alarak (köprü, dar geçitler) iyi hazırlanmış saldırılar yapma zorunluğunu ortaya çıkardı. Hatta C&C'e (sağolun bu kıyanığınızı unutmam) 'düşünen adamın Dune2'si' bile diyebilirsiniz. Bilirsiniz genelde böyle oyunlarda şöyle 40-45 dakika sürer, eğer fazla kayıp vermeden (verirseniz save'e dönersiniz) sıkı bir saldırı yaparsanız hiç sorunsuz bir sonrak, level'a geçersiniz. Ben de C&C'ün başına oturduğumda herşey bu kadar kolay olacak zannediyordum ama sonra gun turret, lazer tower derken ne kadar yanıldığımı anladım. Demo diskinin zorluğunun da Allah'ı var hani. İsmi lazım değil bazı arkadaşlar hala birinci level'la uğraşıyorlarmış hani. Oyunu yazdığımda da söylemiştim, piyadeler ve tankların sağladığı normal savaş havası ve hem sizin, hem de düşmanın birliklerinin yapay zekasıyle C&C şu anda bu türden alabileceğiniz en kaliteli oyun. İkincisinin ilk resimleri yavaş yavaş ortalara çıkmaya başladı, öte yanda bir türlü gelemeyen 'Z' ve Interplay'in habire reklamını yaptığı M.A.X. de güzel olacağa benziyorlar ama bütün bunlar piyasaya çıkana kadar saatlerce zevkle oyun oynamak istiyorsanız tek şansınız Command& Conquer (dinlendim de).

DEDEKTİF

Ay çok heyecanlandım. İlk defa yapımcısının Türk firması olduğu bir oyun açıklıyorumda. Nereden başlasak, nasıl anlatsak. Herhalde bizim dergiyi okuyup da bu oyunu bilmeyen yoktur. Ben yine de bu sayımızı ilk defa okuyıp da bu oyunun ismiyle ilk defa karşılaşanlar için kısaca bir tanıtım geçeyim.

Dedektif Fırtına daha önce Evimi Tanıyorum, Çalışma Odam gibi çocuklara yönelik birkaç yapıma imzasını atmış olan Cartoon firmasının altı aylık bir emek sonucu dünyaya getirdikleri yeni bir ürün. Geçtiğimiz ay piyasaya sürüldü. Şu anda İstanbul'daki büyük bilgisayarcılarda ve Türkiye çapındaki kitapevlerinde sizin beğeninize sunulmuş bulunuyor.

Oyunumuz bir adventure. Grafikleri, müzikleri ve programcılığı bir Türk ekibi tarafından yapılan bu oyun, büyük emekler, büyük fedakarlıklar harcanılarak yapılmış. Fedekarlık dedim de aklıma geldi. Yapılan bunca emeği, harcanılan bu kadar parayı ve zamanı ve Dedektif Fırtına'nın hangi şartlarda nasıl yapılabildiğini aklının ucundan bile geçirmeden, Amerika veya Almanya'da milyonlarca dolarlık bütçeler ile yapılmış gösterişli oyunlar ile karşılaştırıp, acımasızca eleştiren zihniyeti herkesin huzurunda kınıyorum. Biz Game-Show olarak böyle bir projeyi gerçekleştirme cesaretini gösteren Cartoon firmasını tebrik ediyoruz ve destekliyoruz. Ve sizleri de böyle bir yapıma destek vermeye, adventure oynamasanız bile alıp, başka oyunlar yapmaya çalışan Cartoon'u ve muhtemel diğer ekipleri desteklemeye çağırıyoruz. (Valla, bize reklam verdikleri için söylemiyorum. Kim çıkarıyor bu dedikoduları)

Oyunu oynamaya başladığımda beni ilk etkileyen güzel grafikler oldu. Render edilmiş arka plan grafikleri üzerinde oynayan çizgi film kalitesindeki animasyonlar insanı hemen oyunun havasına sokuyor. Zaten oyunun can alıcı özellikleri bu bahsettiğim grafikler ve Türkçe seslendirme. Evet, yanlış okumadınız. Artık karşınızda sizin direktiflerinize Türkçe olarak karşılık veren bir karakter var. Ayrıca oyunda geçen bütün diyalogların Türkçe

Cartoon ekibi, birgün seyahat ederken trende garip bir yabancıyla karşılaştılar. Bu yabancı tek başına oturmuş pis pis sırıtıyordu. Yol uzun olduğu için tanışıp konuşmaya başladılar. Yabancı, çok güzel bir fikri olduğunu, çok para kazanılabileceğini, ancak beraber çalışmak için temiz ve saf insanlara ihtiyaç duyduğunu söylüyordu.

Günün Sorusu:
Dertsiz başınıza dert nasıl alırsınız ? İşte ibret alınacak bir hikaye...

FIRTINA

olarak seslendirilmesi yapılmış (isteyenler İngilizce textlerle oyunu oynayabilir). Aslında seslendirme konusunda biraz açık sözlü olmak gerekirse, ilk bakışta insanı biraz rahatsız ediyor. Fakat oyunu oyarken giderek alışıyorsunuz yeni arkadaşlarınıza.

Karşınıza çıkan ilk demo ile beraber, konu belli olmaya başlıyor. Fırtına dedektif'imiz odasında boş boş otururken, şehrin belediye başkanı telefonla arayıp, kızının Profesör Abaküs tarafından kaçırıldığını söylüyor. Doğal olarak da suçlunun bulunması için sizden yardım istiyor. Ve başlıyorsunuz suçluyu aramaya.

Suçluyu ararken Cartoon ekibi tarafından tasarlanmış xxxxx kadar mekanda dolaşıcaksınız. Yaklaşık xxx adet karekterle karşılaşacaksınız. Hepsi ile konuşup ipuçlarını yakalayacaksınız. Bu ipuçlarını değerlendirip, belediye başkanının güzel kızını bulmaya çalışacaksınız. Kim bilir, bakarsınız oyunun sonunda kısmetiniz de açılır.

Cartoon firmasının ricasına, anlayış göstererek şimdilik oyunun tam çözümünü yayınlamıyoruz. Son olarak da aşağıdaki oyun değerlendirmesi konusuna birşeyler söylemek isitiyorum. Şimdiye kadar böyle bir oyun Türkiye'de piyasaya sürülmediği, dolayısıyle bu oyunu benzeri hiç bir oyunla karşılaştırma imkanı olmadığı için oyunun notunu 100 üzerinden 100 vermeye karar verdik. Malum Türkiye'de birşeyin yapıldığından çok ne şartlar altında nasıl yapıldığı daha çok önemli.

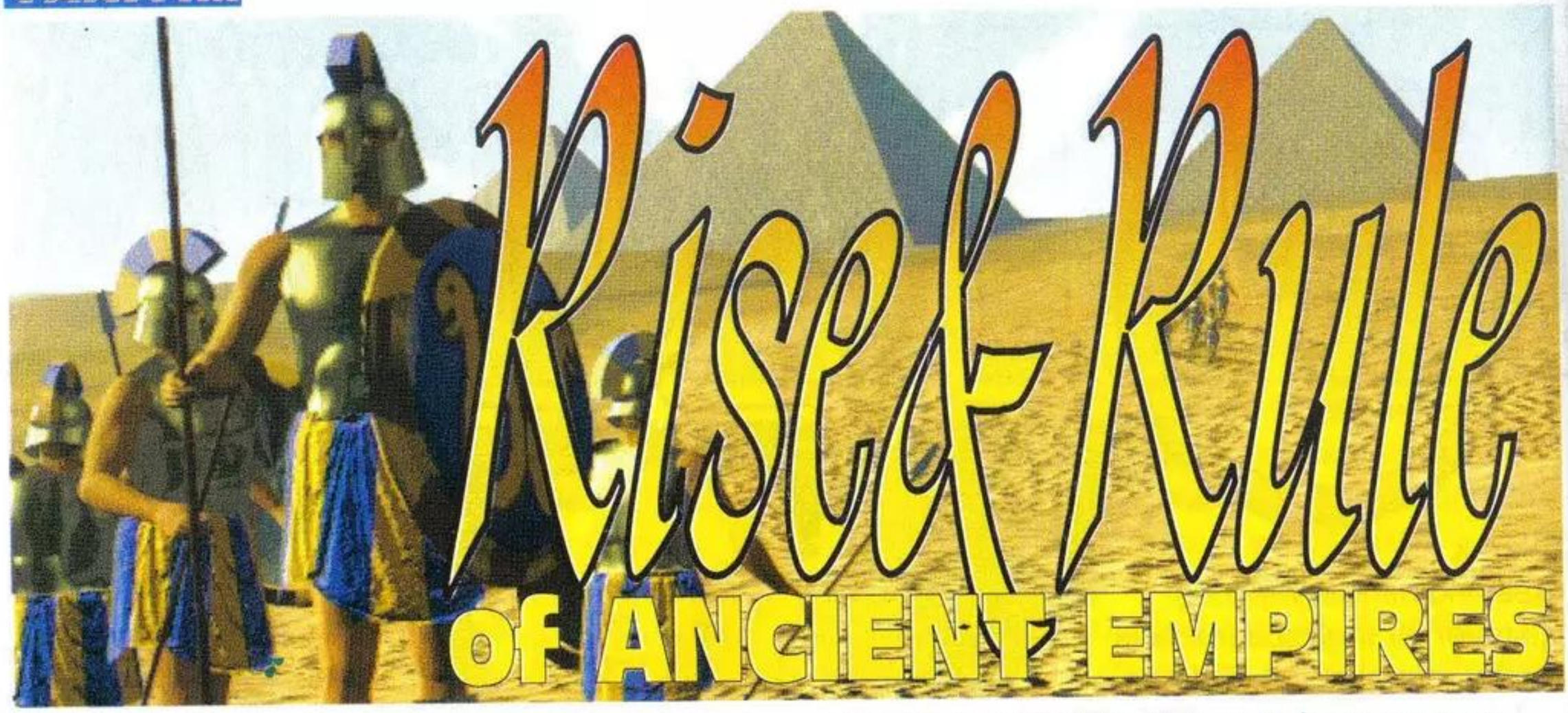
☒ M.Emin GÜR

FİRMA:	CARTOON (ADVENTURE)
	1CD - 1MB HARD DISK 4 MB RAM VGA Minimum PC 386
KARAR:	%100

Bizim çocuklar bu adama güvendiler. Küçükken annelerinin söylediği 'oğlum yolda gördüğün yabancılarla konuşma' nasihatlarını çoktan unutmuşlardı. Başladılar yabancının tavsiyesi üzerine bir film çevirmeye. Film 6-7 ay sonra bitti. Galası çok ünlü isimler katıldı. Filmi eleştrenler çok oldu. Ama bütün bu eleştrilere karşın Cartoon firmasın hep direndi.

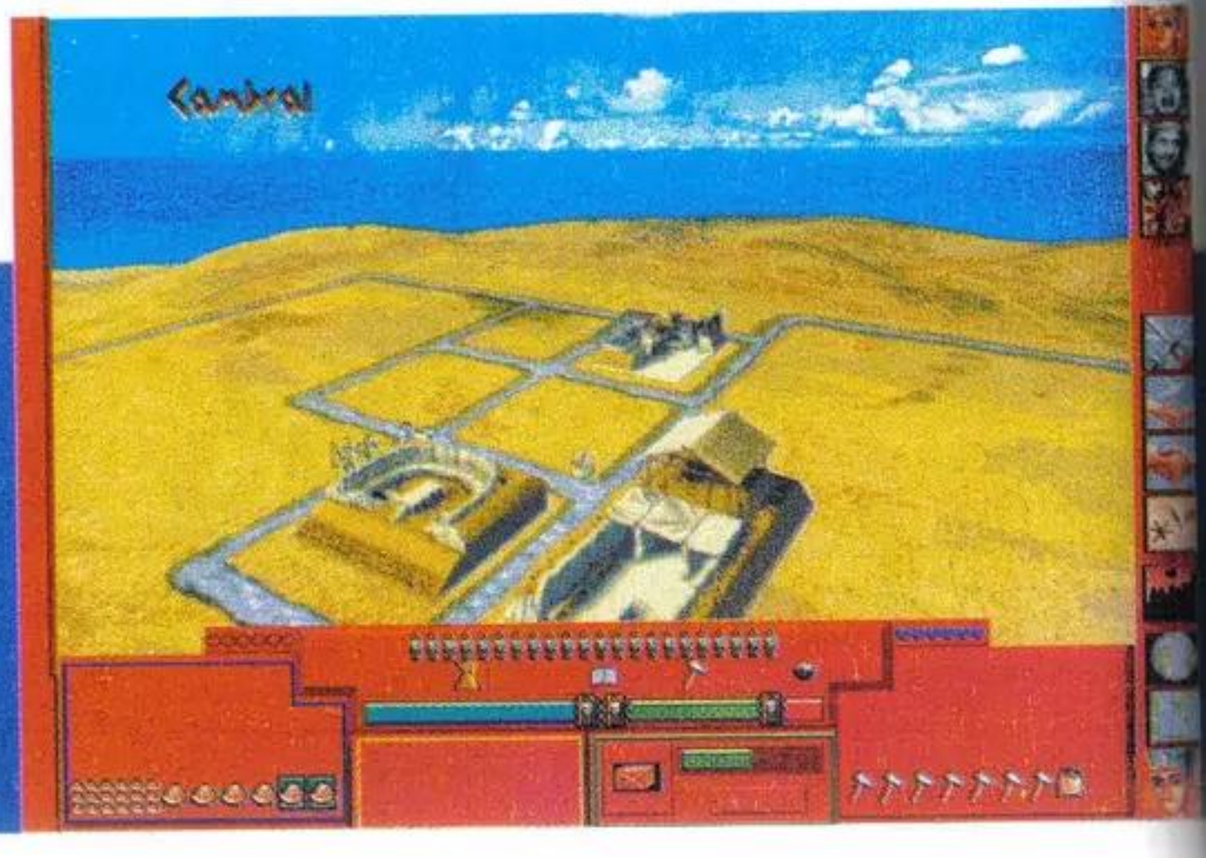
Filmin başrol oyuncusu (yabancı) iyiden iyiye star olmuştu. Artık sokaktaki herkes onu tanıyordu. Kendisi meşhur olmuştu ama Cartoon firmasından hiç bahsedilmiyordu. Güzel kızlar, para, şan şöhret hep o yabancıya kalmış.Filmin para ile ilgili önemsiz sıkıntıları da maalesef bizimkilere düşmüştü.

Yabancı uzaklardan çok uzaklardan (belki de Hawai'den telefon ederek kandisinin ani bir kararla yurtdışına çıkması gerektiğini, çok üzgün olduğunu, bir daha görüşemeyeceklerini, yanına da kasada kalan son birkaç yüz doları aldığını söylüyordu. Cartoon'dakileri de aldı bir keder. Bu kadar mali yükün altından nasıl kalkacaklarını kara kara düşünüyorlardı.



Rise & Rule of ANCIENT EMPIRES

Sormayın arkadaşlar yine canım sıkkın. Sormayın dedim ya. Kafam geçen ay okuduğum bir yazıya takıldı abi. Yetti abi!... Bu kadar olmaz. Hayır olamaz!... Espri yapıcam diye bir paragrafta elli parantez açıldığı nerede görülmüş? Artık parantez içi mavralarına kısıtlama gelsin abi! Canı istiyen, canının istediği zaman, canının istediği yere parantez açarsa okuyucunun hali n'olur? Bunu düşünüyorlar MI?. Bütün bu soruları cevaplamak için bize 900 küsür nolu telefondan ulaşabilirsiniz.
Ben yine lafı fazla uzattım galiba. N'apalım biz de sayfa dolduruyoruz. Bu ay ki oyunumuzu Civizilation hayranlarının tutacağından kuşkum yok. En azından yok sayılır. Oyunumuz "Rise & Rule" adında Sierra'dan güzel bir strateji. Eski medeniyetleri yönetiyorsunuz. Oyundaki amacınızı söylememe gerek yok herhalde. Ya da şöyle bir ipucu verebilirim; "There can be only one!.." Artık oyunun açıklamasına başlasak diyorum.
Oyun açıldığında karşınıza çıkan ilk menüde üç seçenek var. Bunlardan birincisi **"Start Game",** yeni bir oyuna başlamanızı sağlar. İkinci seçenek **"Load Game"**, daha önceden kaydettiğiniz bir oyuna devam etmeniz içindir. Son seçenek **"Exit Game"** oyundan çıkar, yani her şeyin sonudur.
"Start Game" opsiyonunu seçince karşınıza bir menü çıkar. Bu menüde **"Back"** ikonuna basarsanız, ana menüye geri döner. Yukarıdaki disket şekli ise istediğiniz bir haritayı yüklemek içindir. Disket resminin yanındaki diğer üç ikon ise (Adam resimleri olan ikonlar) Oyunda kaç uygarlık olacağını seçmeye yarar (Oyunda en az iki, en fazla dört uygarlık olabilir). Bu üç ikonun sağındaki ikon ise rastgele bir harita düzenlenmesini sağlar. Bu işlem biraz zamanınızı alacaktır. Ekrandaki diğer dört kutucuk ise oyuncuları belirler. Bu kutucuklardaki soru işaretine basarak o oyuncunun hangi uygarlığı yöneteceğini seçersiniz. Bu ikona bastığınızda karşınıza altı tane surat ve bir soru işareti çıkacaktır. Bu altı suratın her biri ayrı bir uygarlığın liderleridir. Eğer soru işaretini seçerseniz, bu altı uygarlıktan rastgele bir tanesi verilecektir. Bu ikonun altında resim yazılan kutucuğa da oyuncunun ismi yazılır (Bunu söylemem gerekmediğini biliyorum ama...). Soru işaretinin hemen sağındaki ikondan ise oyuncuyu bilgisayarın mı yoksa kullanıcının mı kontrol edeceğini seçebilirsiniz. Bütün ayarlar bittikten sonra, "Game" seçeneğine basarak oyuna başlayabilirsiniz.
Oyun ekranındaki seçenekler ise şöyledir: Ekranın ortasında ünitelerimizi yürütebileceğimiz, kocaman bir haritamız ve sol alt köşede de minik bir haritamız var. Onun yanında ise seçtiğiniz orduya verebileceğiniz komutlar var. Bunların hemen yancığında ise resmi, enerjisi, morali ve yemek durumu gösterilir. Bu



göstergenin sağında ise seçtiğiniz orduyu oluşturan üniteler gösterilir. Dilerseniz bunların üzerine tıkladıktan sonra yürüterek, ordudan ayırabilirsiniz. Eğer seçtiğiniz bir ordu değil de bir şehir ise alttaki göstergeler değişir. Ordunun resmini gösteren yerde, şehirin resmini gösterir. Onun yanındaki kutuda şehirdeki ordularınızı gösterir. Bunun sağındaki kutuda da şehirdeki bilgi birikiminin şeması bulunur. Sağdaki kutucuk ise şehirdeki üretim hakkındadır. **"Current City Production"** ikonuna bastığınızda, şehirde hangi üniteyi veya binayı yapacağınızı seçersiniz. Ekranda şehirin üzerine ikinci defa kliklerseniz, şehirin görüntüsünü alırsınız ve buradan daha detaylı ayarlamalar yapabilirsiniz (Sıkı durun açıklıyorum).

Sol alt köşede, şehirde üretilen, yenilen ve stoklanan yiyeceklerin bir göstergesi vardır. Onun sağında ise şehirde yapılan bilimsel araştırmaların bir şeması vardır. Onun sağında ise şehir üretimini gösteren şema vardır. En sağda ise şehirde üretilen, işlenen ve stoklanan madenlerin bir şeması vardır. Seçeneklerin üzerinde ise şehirin nüfusunu gösteren bir şema vardır (Ufak adam resimleri). Bunun altında ise şehirdeki nüfusun nelerle uğraşacağını ayarlamanıza yarayan barlar bulunur. Şehirdekilerin çalışacağı dört ayrı dal vardır. Bunlar:

Food Gatherers: Yiyecek temin etmelerini sağlar.
Researchers: Bilimsel araştırmalar yapmalarını sağlar.
Builders: Üretimde çalışmalarını sağlar.
Resource Gatherers: Maden çıkarmalarını sağlar (Eğer üretim yapıyorsanız, hem maden çıkarmalı, hem de onları işlemelisiniz).

Yanlarda ise artı işaretleriyle şehirdekilerin sağlık durumunu, kalp işaretleriyle de şehirdekilerin moral durumunu gösterir. Artık sıra binalara geldi. Hadi açıklayalım...

Toplam on (10) tane bina var. Fakat bu binaların her biri üçüncü seviyeye kadar yükselebilir. Binaları yapmak için bilimde ilerlemeniz gerekir. Her bina için ayrılan boş yerler var. Buralara klikleyerek, binaları yapmak için hangi bilim dallarını araştırmanız gerektiğini öğrenebilirsiniz.

Eğer binaların seviyesini arttırmak isterseniz, yine araştırma yapmalısınız Daha sonra "Production" seçeneğinden binayı inşa edebilirsiniz (Böylece bina yenilenir ve bir üst seviyeye çıkar). Binaların özellikleri şunlardır:

Town Hall: Şehir kurulduğunda otomatik olarak inşa edilir. Daha sonradan geliştirilebilir. **"Light İnfantry"**, **"Philosopher"** ve **"Settler"** yapmanızı sağlar. Üzerine klikledığinizde, şehirdekilerin yedikleri ekstra yemekleri ve size olan bağlılıklarını gösterir (Eğer şehirdekilere ekstra yemek verirseniz daha çabuk gelişirsiniz).

Academy: Bu bina da Town Hall gibi şehir kuruluğunda otomatik olarak inşa edilir. Buradan bilimsel araştırmaları kontrol edebilirsiniz. Yukarıdaki barları sürükleyerek, hangi dalda ne kadar araştırma yapacağınızı ayarlayabilirsiniz. Ayrıca akademi bilimsel araştırmalarınızı hızlandırır.

Temple: Tapınak kurduğunuz zaman halkın morali artar ve "Sage" bilim dalındaki araştırmaları hızlandırır.

Library: Kütüphaneler, bütün bilimsel araştırmaları hızlandırır ve halkın moralini yüksek tutar.

Workshop: Üretimi hızlandırır. Birinci seviyedeyken, "Light Missile", "Light Galley" yapmanızı sağlar. İkinci seviyede "Heavy Missile" ve üçüncü seviyede ise "Heavy Galley" yapmanızı sağlar.

Warehouse: Fazladan ürettiğiniz maden ve yiyecekleri depolamanızı sağlayan depolardır.

Blacksmith: Ordularınızın kalitesini arttırır. İlk seviyede "Light Cavalary" ve ikinci seviyede "Heavy Cavalary" yapmanızı sağlar.

Barracks: Ordularınızın kalitesini arttırır.

Market: Ticaret yapmanıza yarar ve "Merchant" çıkarmanızı sağlar.

City Wall: Şehirin etrafına örülen duvarlardır ve şehirin

defansını arttırır.
Evet akideşler binalar bu kadar. Sırada ekranın sağındaki ikonlar var. Sağ üst köşede diğer oyuncuların resimlerinin bulunduğu üç ikon vardır. Bunların altında diğer oyunculara göndereceğiniz mesajlarla ilgili dört tane ikon bulunur. Mesaj göndemek için; önce mesaj göndereceğiniz oyuncuları seçin ve daha sonra hangi mesajı gödereceğinizi seçin. Mesaj kutularının altında dört tane daha ikon vardır. Bunlardan üstteki ikon bir sonraki üniteye geçmenizi sağlar. Eğer seçili olan ünite değilse, yani şehirse bir sonraki şehire geçmenizi sağlar. Bunun altındaki ikon ise dünya haritasını gösterir. Yani ekranın sol alt köşesindeki ufak haritanın daha büyüğünü gösterir. Bir alttaki ikon ise bir şehirdeyseniz harita ekranına geri çıkmanızı sağlar. Böylece ordularınızı yürütebilirsiniz. En alttaki ikon ise her turn basmanız gereken ikondur. Yani "End Turn" ikonudur. Sırayı bir sonraki oyuncuya geçirmenizi sağlar.
Oyundaki temel ordular ise şunlardır:
Light Infantry: Basit piyadeler. Yani düşük zırhlı ve düşük silahlı olan piyadelerdir. Oyunun başlarında bunları kullanmaya mahkumsunuz. O yüzden çabuk gelişmeye bakın.
Medium Infantry: Diğer piyadelerin biraz gelişmişleridir. Bunların silahları biraz daha güçlüdür. Fakat zırhlar aynı...
Heavy Infantry: Diğer ikisinden daha iyi oldukları kesin. En azından hem zırhları, hem de silahları güçlü...
Light Cavalary: Basit atlı bölüklerdir. Fazla dayanıklı değiller fakat bayağı işinize yararlar. En azından daha uzun mesafe gidebilirler.
Heavy Cavalary: Ağır silahlı, altı birliklerdir. Bazı uygarlıklarda ise atlı savaş arabası şeklinde olurlar. Çok işinize yararlar.
Light Missile: Güçsüz okçu birlikleridir.
Heavy Missle: Mancınık veya dev ok atan makinalar olarak yapılırlar. İyi silahlardır...
Light Galley: Ordularınızı taşıyabileceğiniz ufak gemilerdir. Fazla ünite taşıyamazlar.
Heavy Galley: Gelişmiş gemilerdir. Daha fazla ünite taşıyabilirsiniz.
Bu orduların dışında bir de sivil üniteler vardır... Bunlar:
Merchant: Tüccarlar "Market" kurduktan sonra yapabildiğiniz bu üniteler, iki şehir arasında yemek ve maden taşıyarak ticaret yaparlar (Kendi şehirleriniz veya barışta olduğunuz bir başka uygarlığın şehiri arasında gidip gelebilir). Şehirlerin gelişmesine yardımları dokunur.
Settler: Bu üniteler her zaman üretilebilen ünitelerdir. Bunlar yeni şehir kurmakta kullanılırlar.
Philosophers: Filozoflar, ancak bütün bilim dallarının %10`unu öğrendikten sonra çıkarlar. İki şehir arasında bilim taşırlar ve şehirlerin gelişmesinde büyük rol oynarlar. Ayrıca Filozoflar yanlarında askeri üniteler varken yol yapabilirler. Barış imzaladığınız diğer bir oyuncu ile de bilgi alış-verişi yapabilirsiniz.
Oyuna ilk başladığınızda size bir settler ünitesi

verilecektir. Bu üniteyi kullanarak, deniz kıyısında bir şehir kurun ve daha hızlı gelişmek için, ilk başta yiyeceklere önem verin. Böylece nüfüsunuz daha hızlı artacaktır. Daha sonra "Workshop" ve "Market" kurun. Workshop üretiminizi hızlandıracaktır. Market sayesinde Merchant yapıp daha hızlı gelişebilirsiniz. Şehirinizin defansına her zaman önem verin. Şehirlerinizi korumak için duvar örün ve şehirlerinizi boş bırakmayın. Şehirleriniz arasına yol yaparak, ulaşımı hızlandırabilirsiniz.
Eğer bütün bilim dallarında çok ilerideyseniz, bir süre sonra dünyanın harikalarından yapabilirsiniz. Her uygarlığın kendine özgü bir dünya harikası vardır.
Evet millet bu kadar yeter umarım oyunu sizlere açıklayabilmişimdir. Aslında oyun zevkli bir oyun fakat sakın siz benim gibi bu oyunla sabahlamayın. Biraz yorucu oluyor. Civizilation türündeki oyunları sevenlerin bu oyunu almalarını tavsiye ederim. Aslında oyuna savaş sahneleri katsalardı fena olmazdı... Bu oyunda bu kadar. Elvedaaaaaaaaa! Pardon tuuuuş takıldı...

☒Gökhan 'Madman' Tarcan

FIRMA: SIERRA (STRATEJI)
SISTEM: 10 HD veya 1 CDROM
25 MB HARD DISK
8 MB RAM - VGA - Windows
Minimum PC 486
KARAR: %92

KÜÇÜK BUDDHA ARTIK GAMESHOW'U ELİNDEN BIRAKAMIYOR.

HADİ SİZDE ABONE OLUN

Şimdi ne iş yapıyorsanız bırakın. Sonra halledersiniz... Doğru bankaya gidin. İş bankası Balmumcu Şubesi 1135-0175891 no'lu hesaba 1.800.000.- TL yatırın. Sonra da havale makbuzunuzu bize faxla veya mektupla gönderin. Sakın adresinizi yazmayı unutmayın. Aboneliğiniz hemen başlasın.

Üstelik abone olanlar 5 adet eski sayıyı ücretsiz alacaklar. Ayrıca işte size kıyak bir kampanya:

Cartoon firmasından ya da Kamer Bilgisayar'dan Dedektif Fırtına alan ilk 100 kişiye dört aylık BEDAVE GameShow aboneliği.

ESKİ SAYILAR: GameShow'un eski sayılarına biran önce kavuşmak için bize telefon edin. Hasretiniz bitsin. Hemde artık eski Sayılar sadece 50.000.- TL.
(Son iki sayı 100.000.)

A.T.M. BİLGİSAYAR SİSTEMLERİ VE DANIŞMANLIK HİZMETLERİ

BU FIRSAT KAÇMAZ

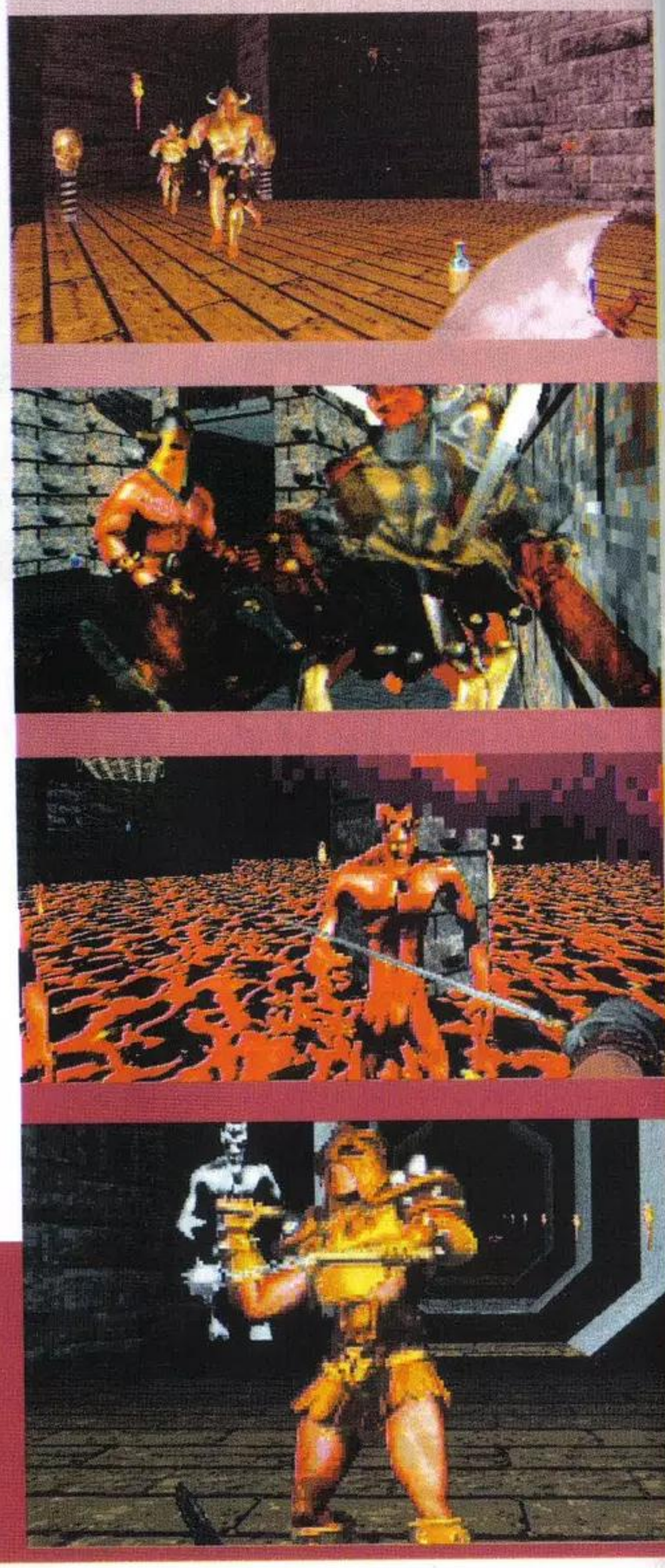
- En Son PC Disket Oyunları
- Hardware Ürünleri
- Upgrade İşlemleri
- Bütün Oyunların Resimli Kataloğu
- Danışmanlık ve Teknik Servis Hizmetleri

İNANILMAZ FİYATLARLA EN SON CD OYUNLARI

CIVILIZATION 2
RISE OF THE ROBOTS 2
BAD MOJO
CONQ. OF NEW WORLD
DUKE NUKEM 3D
WARCRAFT 2 EXP. KIT
US NAVY FIGHTERS 2
WING COMMANDER 4

CADDEBOSTAN ÖMER PAŞA CAD. NO: 5/1 CADDEBOSTAN
Tel: 0216 333 6194 İSTANBUL

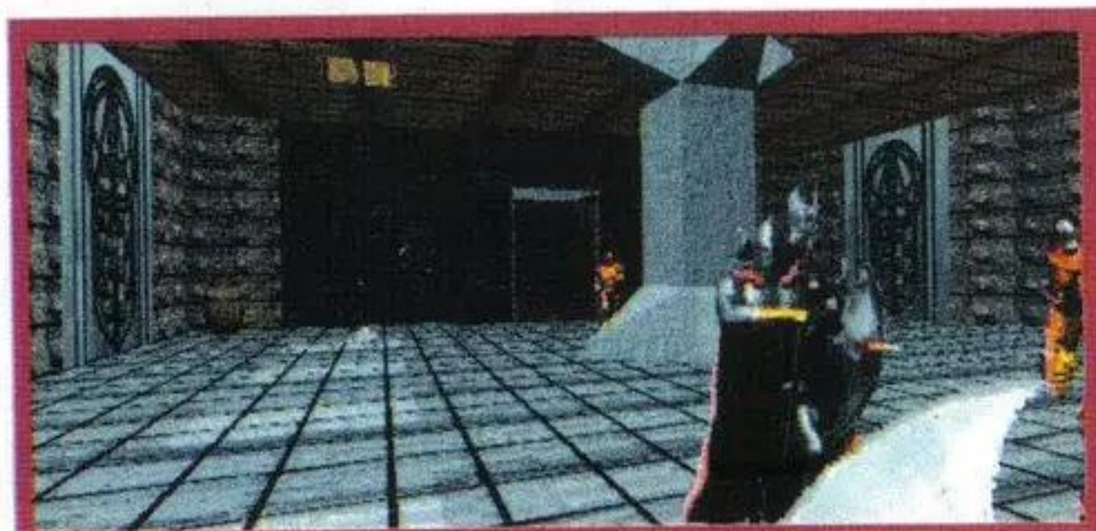
Witch



Oyun açıklayan yazarın çektikleri ve oyunun hikayesi:

Oyunum çıktığı sıralarda hava sıcak ama evim daha sıcaktı. Dergiden patron(MEG) aradı ve "Burak gel, sana oyun var ama 10 saatte yazacaksın" dedi. Ben de oyunsuzluktan kıvrandığım için balıklama atladım. Oyunu almak için dışarı adım atar atmaz pişman olmuştum ama son pişmanlık fayda etmiyormuş. Ben verilen sözü tutmak amacıyla dergiye kadar kavrularak gittim, oyunu aldım ve kavrularak eve döndüm (Çok kısa ve öz bir şekilde anlattım galiba). Kurulum bayağı uzun sürmüştü ama oyunu yükleyince değdiğini anladım. Ama o da ne? Bu oyun resmen üç-dört ay önce çıkmış olan Hexen`in aynısıydı. Aynı oyundan herhalde iki tane yapılmaz diye düşünürken menünün ve silahların farklı olduğu dikkatimi çekti. Demek ki aynı oyun değilmiş diyerek başladım oynamaya. Oyunu oynadıkça daha önceden oynadığım, açıkladığım ama bir ispiyoncu (kim olduğu hala bulunamadı) yüzünden yayınlanamayan Witchaven 1 oyunuyla benzerlikler içermesi ve adının Witchaven 2 olması üzerine oyunun Witchaven 1`in devamı olan bir oyun olduğunda karar kıldım. Ama Emin`in bana verdiği 10 saatlik sürenin yaklaşık olarak 8 saati geçmişti ve ben artık yazıya başlarsam hem benim için hem de dergi için iyi olur diye düşünerek yazı programımı çalıştırdım.

Bundan sonrası benim oyun hakkındaki düşüncelerimi ve yazımı yazmak ya da yazmamak arasındaki bocalamamı içeren psikolojik bir roman ve kitapçılarda bulabilirsiniz (umarım). Neyse geyiği burada kesip biraz oyundan bahsedelim. Oyun demin bahsettiğim gibi Hexen`in neredeyse aynısı. Bir kaç eksi, birkaç fazla ile (bu arada duyduğuma göre Heretic`in yenisi çıkmış ve oldukça da güzelmiş -Serkan öyle dedi) de olsa aynı tarz bir oyun ve Heretic-Hexen ikilisinden zevk alan herkese şiddetle tavsiye edeceğim bir oyun. Oyunda bir Fighter-Mage`i yönetiyoruz. Bunu daha



Haven

önce
FRP ya da bazı RPG oyunlarını oynayanlar bilirler. Adamımız silahları ve büyüleriyle tam bir ölüm makinası. Gerçi silahları pek öyle Duke3D`de olduğu gibi teknolojinin son ürünleri değil (kılıç, topuz, balta, yay, cart, curt...) ama herhalde oyundaki vahşet ve gerçeçilik artsın diye bu tip silahlar kullanılmış. Büyü ile gerçekçiliğin belki pek alakası yok ama siz oyundaki vahşetin oldukça gerçekçi olduğunu farkedince bana hak vereceksiniz. Bu arada eklemek istediğim birşey de var. Oyundaki vahşetin seviyesini ayarlayıp dilerseniz hiç kan görmeden (bazen bağırsak, kalp, gıtlak, kol ve bacak da görebiliyorsunuz) oynayabiliyorsunuz. Bu da küçük kardeşinizin oyundaki vahşetten etkilenmemesi için. Demin size büyülerden bahsetmiştim. İşte bunların listesi ve ne işe yaradıkları:

Scare: Normal FRP`lerdeki fear büyüsünün karşıtı. Üzerinize karanlık bir perde koyar. Bu sayede karşınızdaki yaratığı korkutur, yaratığa kaçacak delik aratırsınız. Böylece onu arkadan vurursunuz.

Night Vision: Karanlıkta rahat görmenizi sağlar. Bir nevi büyülü meşale.

Freeze: Hold Person ,Monster, Undead sentezi bir büyü. Karşınızda olanı dondurur ve kolunu bacağını doğramanıza fırsat tanır.

Magic Arrow: Melf.`s Acid Arrow benzeri. Büyülü birkaç ok atar. Çok etkili değil.

Open Doors: Kapıyı isterseniz bir de böyle açın. Bence ihtiyacınız olacak çünkü bölümü bitirmek için bu büyüyü kullanacaksınız.

Fly: Heretic-Hexen ikilisinde olduğu gibi sizi uçurur (uçurdum sizi, nihohaha). Faydalı birşey.

Fireball: İşte meşhur ateş topu. Zorda kalınca kullanın. Çok hoş birşey.

Nuke: Bu büyüyü bulana kadar merak edin (Acımasız yazar). Bulunca hoşunuza gideceğinden eminim.

Büyüler bu kadar. Bunların tuşları klavye örtüsünde (yani MAC'in merhametine yada oyunun helpine kaldınız). Büyüler Dışında 5 tane de iksir var. Bunları ekranın sağ altında görebilirsiniz. Bunlar:

Mavi: Sağlık arttırır. Cure light wounds kibin.
Yeşil: Gücünüza güç katar.
Turuncu: Panzehir. Başınızı dertten, sizi ölümden kurtarır.
Kırmızı: "Alev de neymiş, lav da neymiş!" demeniz için.
Kahverengi: Bunu için ve gözden kaybolun. Bakkaldan, kasaptan kaçarken iyi olur.

İksirler de bundan ibaret. Oyundaki silahların pek bir özelliği olmadığından sadece birkaç şeye değineceğim. Birincisi oyunda tek elle kullanılan silahların yanına başta topuz, bulduğunuz zaman da kalkan geliyor. Bunu değiştiremiyorsunuz ve kalkan zamanla eskiyip parçalanıyor (tıpkı silahlara olduğu gibi). O zaman da yeni kalkan aramanız gerekiyor. İkincisi de silahlarınıza bazı özellikler kazandıran havuz. Bu havuza girdiğinizde olanlar da sürpriz ama size daha birinci bölümde bu havuzdan bir tane bulunduğunu söyleyebilirim.

Oyunun yenilikleri bu kadar. Daha önce birincisini oynamayanlar için oyunun amacından da bahsetmek istiyorum. Oyunda dönen pentagram`ı (daire içindeki yıldız) bulup çıkış kapısına gitmelisiniz. Kapıya ulaşana kadar sizi gerçekten zorlu rakipler bekliyor. Size tek şey söyleyebilirim, o da oyun birinciden en az on kat daha zor. Oyun hakkında bir fikir edinmek isterseniz size bu oyun İstanbul trafiğinde 120 km/h hızla bir Roll`s Royce kullanmaya benziyor. Yüksek çözünürlükte grafiklerle oynamak ise şöyle hızlı bir Pentium 90 falan gerektiriyor ki bir oyun için bu kadar kuvvetli bir bilgisayar almaya değmez (onun için normal çözünürlüğü kullanın). Bence bu oyunu ne yapın edin alın çünkü 13 diskete değecek oyun bulmak oldukça zor ve bu oyunda o zor bulunan oyunlardan biri. Vahşeti seven, RPG` ye bayılan herkese BOL OYUNLU GÜNLER dileğiyle hoşçakalın.

Burak "SLAYER" Bayburtlu

Klavye Örtüsü:
F1: Scare
F2: Night Vision
F3: Freeze
F4: Magic Arrows
F5: Open Doors
F6: Fly
F7: Fireball
F8: Nuke
- : Büyü yapma
Ctrl: Ateş
Alt : Strafe
Shift: Koşma ve hızlı hareket.En üst seviye LORD!

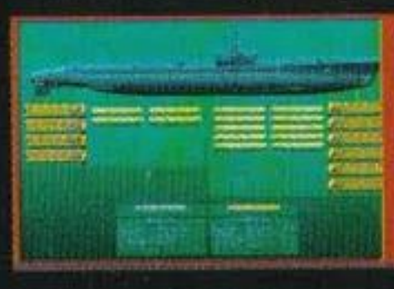
Cursor: Hareket
A: Zıplama
Z: Eğilme
1: Yumruk
2: Hançer
3: Kısa kılıç
4: Topuz
5: Uzun kılıç
6: Savaş baltası
7: Yay
8: Balta Fırlatmak
9: Çift el kılıç
0: Halber
[,]: İksir seçme
Enter: İksir içme

. - , : Sağa sola kayma
Insert, Delete: Fly büyüsünden sonra yükselme alçalma
PgUp,PgDn: Yukarıaşağı bakma
Home: Yüzünü düzeltme
End: Yere inme
Tab: Harita açık/kapalı
+, -: Zoom ya da ekran boyutu

FIRMA: VIRGIN (DOOM GIBI)
SİSTEM: 9HD - 20 MB HARD DISK, 8 MB RAM, SVGA, Minimum PC 486
KARAR: %85

SILENT

Denizaltılar donanmaların hemen hemen en mistik ve de korkulan savaş araçlarıydı. Taa ki onların esrarı bir çok teknolojik cihaz tarafından çözülür bir hale gelene kadar. Artık donanmaların en havalı araçları sesten hızlı uçabilen ve "interceptor" tabir edilen uçaklar. Pardon belki de siz güdümlü füze firkateynlerini ya da mayın dökme gemilerini tercih ederdiniz. Ama denizaltılar... Dikkat edin aynı esrar halen sürmekte aslında. Siz ne kadar sonarlarınızın sesini sonuna kadar açıp balıkların kafasını ambele yaparsanız yapın, ne kadar çok uçaklarınızla taramalar yaparsanız yapın yine de en gizli, en sinsi deniz savaş araçları denizaltılar. Pegasus sınıfı güdümlü füze botları bir aralar hem performansları hem de gizlilkleri ile ün yapmışlardı. Radarların onları ancak çok alçaktan uçan bir helikopter olarak algıladıkları yayılmıştı bu işin meraklıları arasında. Ha helikopter ha hücumbot. Orada bir şeyler var ya. Mühim olan bu. Gerçi bir helikopterin, herhangi bir hücumbot kadar ağır silahlar taşımasının mümkün olmadığı askeri yetkililer tarafından bilinir. Zaten budur bir Pegasus'u etkili bir araç olarak bilinmesine yol açan. Ancak hiç bir Pegasus bir denizaltıda bulunan kadar tahrip gücünde füzeler taşıyamaz (en azından benim bildiğim kadarıyla). Ve dikkat edin, ve bana şunun cevabını verin. Siz hiç herhangi bir haber programında "sayın seyirciler bilmemnere körfezine şu kadar Amerikan denizaltısı gönderildi" dendiğini duydunuz mu? Doğrusu ben hatırlamıyorum. Uçak gemileri, kruvazörler filan söylenir de denizaltılar söylenmez pek, nedense!.



Kolay değil iki kilometreden likel torpillerle gemi vurmak. Asıl savaşta kullanılan torpillerin %40'ı hatalı üretim yüzünden (DUD) hedeflerini asla bulamadılar.

Şimdi gelelim konumuza. Konumuz denizaltıların en civcivli zamanları olan İkinci Dünya Savaşı.
Seeen hiiç gör-dün mü?, beş periskopluuuu biiir denizaltı. Siz Amerikan donanmasının gurur kaynağı bir kaptan olaraktan binlerce Japona karşı denizin dibinde mücadele veren bir kişi misiniz? Elbette hayır! Ama bu oyunlar tekrar tekrar aynı şeyleri farklı farklı açılardan ve farklı kalitelerde sunmakta hala ısralı görünüyorlar. Ne yapalım biz de bu oyunları bıkıp usanmadan oynamakta ısrarlı gözüküyoruz herhalde ki öyle oluyor. Yok hani belki beş sene sonra yeni bir İkinci Dünya Savaşı denizaltı simulasyonu çıkar da gemi isabet alınca patlayıp fırlayan cıvatalar odanın içinde uçuşur, basınçla püsküren kaynar su buharları kaşımızı gözümüzü haşlar filan yani. Allah bilir.
SILENT SERVICE 2 oyununu oynamış mıydınız?... Peki görmüş müydünüz?... Yaaa hiç denizaltı oyunu oynadınız mı? Siz bana onu söyleyin. Bu oyun yukarıdaki mıydınız müydünüzlere he diyenlere pek te yeni gelmeyecek. Periskop aynı periskop, torpil aynı torpil, aynı hamam aynı tas. Ama esas haber şimdi geliyor. Adamlar allem etmişler kallem etmişler, bu oyunu daha önce böyle birşeye bakmamış kişilerin bile oynayabileceği bir hale getirmişler. Açıklama bu kadar haydi güle güle.....
Oyun başlar başlamaz karşınıza bir seçim ekranı çıkıyor. Burada **SINGLE MISSION** tekli bir görev oynamaya yararken, **CAREER MENU** tamamiyle yeni bir savaşta kariyer oluşturma inkanını yüksek huzurlarınıza sunuyor. INTERVIEWS tanıtıcı bilgilerin yer aldığı bir kısımken **SUB**

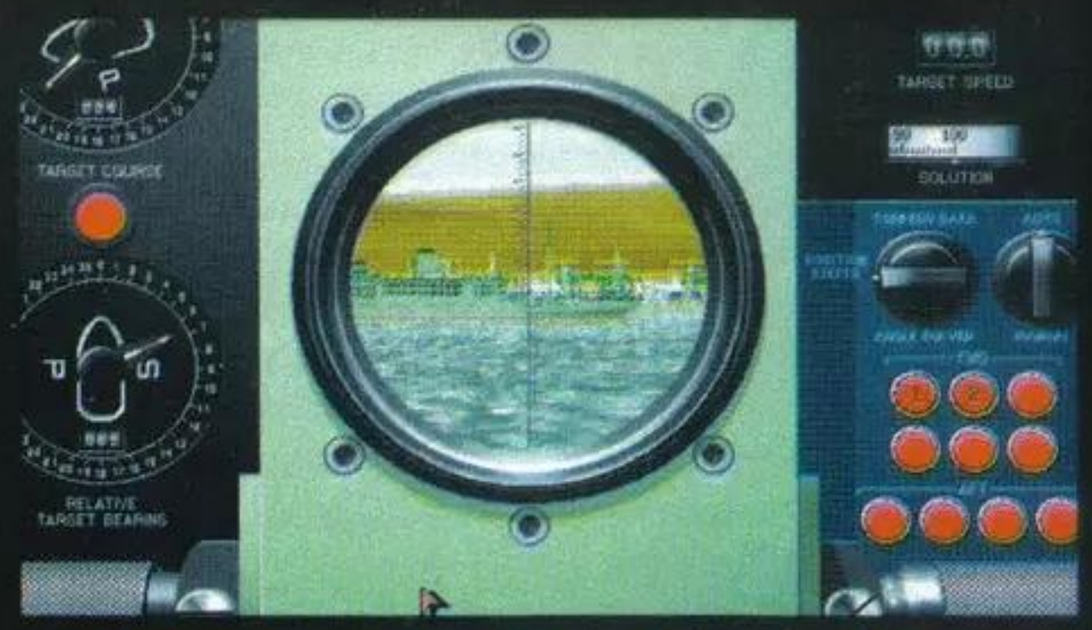
Periskoptan bak, ateşe bas, gemiyi batır. Yok öyle şey, gerçek hayatta kaptanlar en kolay hedefi vurmak için bile bir dolu karmaşık matematiksel hesap yapmak zorundaydılar.

Köprüye çıkıp batan güneşi seyretmek anca filmlerde olur. Gerçekte bu şerefe sadece subaylar ve gözcüler ulaşabildiler. Bir de bayrağa sarılıp denize bırakılan cesetler.

10 tane adamı günle masa kadar bir y tıkarsanız tırlatmaları n mal tabi. Savaştan so denizaltıcıların çoğu psi lojik tedavi görmek zorun kaldılar (sağ kalanlar tabi)

HUNTER

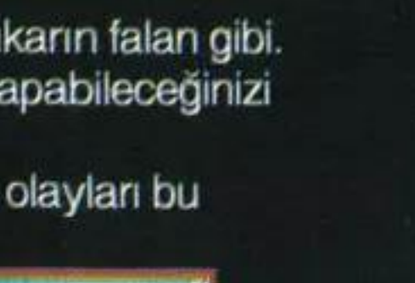
TOUR geminizde kısa bir gezinti yapmanızı sağlıyor. **SINGLE MISSION** nedir diye bakınca **HISTORIC MISSION** (hazırlanmış senaryolar) ,**WARSHIP, CONVOY** ve **PATROL ENCOUNTER**'leri (yani çatışmaları) ile karşılaşıyorsunuz. Yok eğer **CAREER MENU**'yu seçtiyseniz önce eski bir kariyere devam mı etmek istediğinizi yoksa yeni bir kariyere mi başlamak istediğinizi seçiyorsunuz. Bu kısmın kendi "meşhurlar" kısmı da var. Yeni bir kariyeri seçerseniz savaşa giriş tarihini belirttikten sonra isminizi yazarsınız. Hemen akabininde de kısa bir senaryo açıklamasının ardından harita ekranında görev bölgenizi görürsünüz. Bu aslında çok bir anlam ifade etmiyor. Çünkü sanırım maviliklerin kucağında düşman gemileri ile haşır neşir olmayı istiyorsunuzdur. O zaman hemen gemi seçim ekranını da geçerek limana gelin. Limanda yapabildikleriniz ana menüye geri dönebilmenin haricinde başkalarının ve de kendi kariyerlerinizi görmek ve son olarak da devriyeye başlamak. Devriyeye başladığınızda hemen denizaltının içini görüyorsunuz. Gerçi hepsi nerede olması gerekliyse orada olan (aşağı yukarı) paneller görmektesiniz. Ama ben yine de size şunu söyleyeyim imleci nereye götürürseniz üzerinde ne olduğu yazılılı olan paneller ve bölmeler görürsünüz.
Bunlar sırasıyla **BRIDGE** (güverte), **CHARTS** (haritalar), **GAUGES** (gauges), **SCOPE** (periskop), bu arada gaugesın anlamını bilmediğimi sanmanız için mahsus öyle yaptım, **RADAR** (bu ne ki?), **STATUS** (durum), gaugesin anlamı şey idi şey,...ımmm, **TDC** (Torpillerin düdüklü cenceresi), **CAPTAİN'S CABIN** (kaptanın kulubesi) ve göstergeler **(GAUGES)** mevcut. Durumdan hasar raporu



alabilir, hasarlı kısımları resimden hasarlı yere tıklayarak tamir edilmesini sağlayabilirsiniz. Yanlız bu her zaman olmaz çünkü yüzelli metre derinlikte periskobu tamir etmek için geminin dışına çıkmaya hetrhalde hiçbir askeri razı edemezsiniz.
Şimdi size üzerine tıklayarak seçebileceğiniz ve bu şekilde gemiyi yöneteceğiniz küçük pencereleri açıklayacağım. Böylelikle her ekranda ayrı ayrı, aynı şeyleri anlatmama gerek kalmaz sanırım.
Bir yarım daire üzerindeki minik minik şeyler: Ana kumanda kısmına dönersiniz. Komuta odası denen yere yani.
1 MC: Acil emirler. Ani dalış, topu çıkarın falan gibi.
Büyüteç: Artı ve eksi kısmıyla ne yapabileceğinizi bilirsiniz herhalde.
Dümen: Dalış, idare, dümen kırma olayları bu

Savaşın başlarında savunmasız konvoyları batırmak için denizaltılara birer top eklendi ama sonraları düşman akıllanıp her konvoya eskort ekleyince süs olmaktan ileri gidemedi.

Periskop denizaltının görülme şansını çok arttırdığından genelde kaptanlar pasif sonara güvenmek zorundaydılar. Usta operatörler bu sayede bütün gemi tiplerini tanıyabiliyorlardı.



Sıkıştırılmış bir denizaltının kaptanı herşeyi birkaç likel göstergeye bakarak yapmak zorun daydı. Çoğu zaman saatlerce hareketsiz durup destroyerlerin gitmesini beklediler.

Bir denizaltıda yer herşeyden önemlidir, kaptan hariç herkes konservedeki sardalyalar gibi tıkış tıkış yaşamak zorundaydılar. En ufak bir sürtüşme bile büyük sorunlara yol açabiliyordu.

altekrandan sağlanıyor.
Üzerinde bir halka ve rakam olan kurdela: Zaman hızlandırması ve de yavaşlatması.
Bayraklı bir zamazingo: Otomatik rota ayarlaması.
Bayağı karışık şekiller içindeki bir artı resmi: Haritayı ortalama.
Periskop ekranı ve benzeri diğer ekranlarda yer alan diğer pencereler.
Sağ Kol: Sağa dönüş **Sol Kol:** Sola dönüş. **Sağ kolun**

sağındaki bilezik: Dürbün ayarı. **Minik gemili birdefter:** Gemi tespit defteri.

Torpil Resmi: Torpil atış kontrolu göstergeleri. Burada ayarlama yapabileceğiniz yerler TDC kısmında (hani şu komuta odasının en sağında bulunan yer vardı ya işte ora) da görebileceğiniz bazı göstergelerdir. Ben size TDC odasında yer alanların hepsinin ne işe yaradığını anlatayım.

En alt sağda yer alan bir düğme vardır ki bu sizin mi, yoksa bir torpil subayının mı hedefin konum ve hız ve de doğrultusuna bağlı olarak gerekli ayarlamaları yapacağını belirliyor ki ben size bunun otomatikte kalmasını tavsiye ederim. Neden? Çünkü (gerçek hayatta da böyle olduğunu sanıyorum) özel durumlar haricinde bir kaptanın atılacak torpilin arka jiroskop ayarını bizzat kendisinin yaptığını düşünmüyorum. Bu zaten çok konforsuz bir ortamı ve kaptan savaşmaya çalışırken maytap geçen, yatan, uyuyan bir dolu mürettebatın mevcudiyetini gösterir. İyi bari bir de geminin suyunu tulumbalarla siz boşaltın.

Ama ille de kendim bir torpil ayarlayıp atmak istiyorum diyenlere işte gerekli bilgiler:

Topedo Depth: Unutmayın çok derinde seyreden torpiller gemilerin altından geçebilir.

Torpedo Run Time: Atılan torpillerin daha ne kadar süre gitmeye devam edeceğini tahmini olarak belirten dalgametre.

Offset Angle: Torpile verilecek olan falso miktarını gösterir. Anladığım kadarıyla sağ tarafın 19'u en keskin yay hareketindeki sağa falsoyu ve de 1 rakamı da sağa doğru devamlı bir meyil ile giden torpidoyu ayarlamanızı sağlar.

Gyro Angle Fwd: Sağa veya sola direk atışlar için gereken bir ayar. Yanlız bu ayarın tam olarak nasıl yapıldığını ben de bakarak anlamadım. Kurcalamanızda fayda yok bence.

Gyro Angle Aft da aynı ayarın arkada yer alanı. Bunlar sanırım torpilin üzerinde yer alan ayarlar.

Relative Target Bearing: Sanırım bu size göre düşmanın açısı. Ha bu arada aklıma gelmişken şundan bahsedeyim, ben doğrusu bunu yeni okudum ve yeni farkına vardım. Mesele **BEARING** ve **HEADING** lafları. HEADING pusula düzlemindeki burun istikametinizdir. BEARING ise burun istikametiniz 0 kabul edilerek verilen bir açı değeridir. Yani "Enemy bearing at 20 degrees" diye veya benzeri bir uyarıyı herhangi bir simulasyonda alıyorsanız o zaman hemen heading değerine bakın. Her iki sayıyı topladığınızda çıkan değer size düşmanın orada olduğu bildirilen açı doğrultusunda bumunuzu çevirmeniz gereken pusula açı değerini verir. Bu benim hemen şu anda aklımda toparladığım şeyler. Bir kısmında veya bütününde de hatalı olmam söz konusu. Bir deneyin ve başarılı olunuyorsa bu yöntemi kullanabilirsiniz.

Eğer radar kısmına bir göz atarsanız burada da iki adet daire içinde yer alan bazı sinyaller görebilirsiniz. Ancak bu her tip gemide olmuyor. Savaşın sonlarına doğru en gelişmiş gemiler ile oynayacağınızı unutmayın. Bu gelişmiş gemilerde günümüz gemilerinde hala kullanılan "analog" tabir edilen radarlar vardır ve bu dalgamatreler vasıtasıyla düşmanın yönü pusula düzlemi üzerinde gözükür. Bu oyunu yapan zatlar biraz oyuncuya acımış olacaklar herhalde ki gemi sinyalleri ile diğer bazı karıştırıcı etmenleri kolay ayırdedilir yapmaya çalışmışlar. Burada SJ radarı olarak geçen kısım dönen mekanizmayı kontrol eden kısıma doğrudan bağlı. Radarın dönmesini, tam sinyalleri aldığınız yerde durdurarak radara yakalanan araçların veya diğer bazı varlıkların menzilini de kontrol edebilirsiniz.

Şimdi gelelim gemi nasıl gidiyor onu anlatmaya. Denizaltılar yüzeydeyken dizel motorlarıyla oluşan gücü kullanırlar. Ancak bu su altında o zamanlar imkansız gözüküyordu çünkü dizel motoru çalışırken her içten patlamalı motor gibi havaya ihtiyaç duyar. Bu duruma çare olarak denizaltılarda bir de dev pil bataryaları bulunurdu. Elektrilkli olarak su altında seyreden denizaltılar bir şekilde pilleri bittiğinde yüzeye çıkmak ve dizel motorlar ile seyrederken pillerini tekrar doldurmak durumundaydılar. Bunları da düşmanın yakınlarında yapmamak daha makbuldu. Oyunda düşük hızların pilleri az bitirdiğini ve de daha çabuk doldurduğunu gördüm. Bu çok önemli bir durum olduğu için dikkatli olun. Çok acil durumlar olmadıkça yüksek hızlardan kaçının. Geminiz 1/3, 2/3, STAND, FULL ve FLANK olarak ileri hız kademelerine sahiptir. Yine de geminizin hızı gerek su altında gerekse su yüzünde diğer gemilere göre oldukça yetersiz kalacaktır. Geri hız kademeleriniz ise yine 1/3, 2/3, FULL ve EMERGENCY olarak sıralanmıştır. Geminizin manevrasını kendiniz sağlamak istediğinizde hemen ince ve yatayda uzun kırmızı çubuğa bakın. Orada sağa ve sola farklı derecelerde dümen kırabilmenizi sağlayan (nedense!) çook çok minik rakamlar göreceksiniz. İşte bunlar da manevra kabiliyetinizi göstermenize yarayan kısımlar.

Son olarak kısa kısa tavsiyeler ve bilgiler vererek yazıyı noktalıyorum. Eğitici, öğretici ve eğlenceli oyunlar!

Savaş gemileri hatta Yamato sınıfı gemiler bir numaralı hedefinizdir. Ancak yanlız başına bulabilirseniz.

Uçaklar bu oyunda mevcut. O yüzden eğer uçakların varlığından haberdar olursanız dalsanız da onların sizi belirli derinliğe kadar görebileceklerini unutmayın. (Hayatın gerçeklerinden biri).

Torpilleri bol keseden kullanmayın. Zor doluyorlar. Ama hedefiniz bir savaş gemisi ise bütün torpilleri boşaltın. Çünkü bozuk torpiller de zaman zaman çıkıyor.

ÖNCELİKLİ HEDEFİNİZ EN YAKIN DESTROYER OLSUN. Ancak çok vakit kaybetmeden hemen en büyük hedefe kaçmadan saldırın. Önceden bütün destroyerleri temizlemek için uğraşmayın. Hem ana hedefler kaçabilir hem de vurmakla kolay kolay tüketemezsiniz.

Görüşmek üzere.

☒Levet Göçer

FIRMA:	MICROPROSE(SIM.)
SİSTEM:	8HD - 25 MB HARD DISK 8 MB RAM VGA Minimum PC 486
KARAR:	%85

BROS Computer

ARAYAN HERKESE BEDAVA CD VE DİSKET OYUN LİSTESİ

TÜRKİYE'DE YENİ OYUNLAR BROS'UN LİSTESİNDEN TAKİP EDİLİR.

- WING COMMANDER IV (49 $)
- GABRIEL NIGHT II (49 $)
- THE 11 TH. HOUR (35 $)

BİLGİSAYARCILAR ! SÜPER DİSKET VE BİLGİSAYAR YAN ÜRÜNLERİ İÇİN ARAYINIZ.

TOPTAN CD VE DİSKET İHTİYACLARINIZ İÇİN ARAYINIZ.

CD OYUN LİSTESİ

- TOYSTORY (MACERA)
- DUNGEON KEEPER (FRP)
- REALMS OF ARKANIA III (RPG)
- THE NEED FOR SPEED PLUS (ARABA YARIŞI)
- CONQUER AD. 1086 (STRATEJİ)
- SILENT THUNDER (DENIZALTI SİM.)
- F1 GRAND PRIX II (ARABA YARIŞI)
- SYNERGIST (ADVENTURE)
- DUKE NUKEM 3D (SAVAŞ)
- MUPPET SHOW (EĞLENCE)
- WARCRAFT 2 DATA (MALUM !)
- TREASURE WEST (ADVENTURE)
- HOMICIDE (ADVENTURE)
- STORM (ARCADE)
- SETTLERS II (STRATEJİ)
- MASTAR OF ORION II (STRETEJİ)
- FORMULA1 G.PRIX (ARABA YARIŞI)
- GENDER WARS (ARCADE)
- CONQUEST OF THE NEW WORLD (STRATEJİ)
- SILENT HUNTER (DENİZALTI SAVAŞI)
- A.T.F. US NAVY FIGHTERS II
- CYBERIA II (ARCADE)
- TRACK ATTACK (ARABA YARIŞI)
- HOOVES OF THUNDER (AT YARIŞI)
- ASSAULT RIGS (3D TANK SAVAŞI)
- BAD MOJO (GERİLİM-MACERA)

DAHA YÜZLERCESİ !...

CD'YE KAYIT YAPILIR.

ANSİKLOPEDİ
REFERENCE
MÜZİK
GRAFİK
EĞİTİM
TIP
CD'LERİ İÇİN ARAYINIZ.

UNUTMA ! EN YENİ OYUNLAR EN ÖNCE BROS'A GELİR.

DİSKET OYUN LİSTESİ

NEW

- SETLERS II (7)
- BATTLE ARENA TOSHIDEN (9)
- WORLD RALLY FEVER (4)
- PLAYER OF THE YEAR (4)
- ACTUA SOCCER II (9)
- SENSIBLE EURO 96 (8)
- OPERATION CARNAGE (1)
- TOTAL KNOCK OUT BOXING (10)
- TYRIAN II (40)
- EURO SOCCER (10)
- EARTHWORM JIM II (6)
- BATTLE ISLE 2220 (30)
- WELCOME TO THE FUTURE (18)
- CRASH (1)
- TOTAL MAHYEM (22)
- DEADLINE (16)
- NORMALITY (22)
- CAVEMAN VOLEYBALL (2)
- XENOPHAGE (5)
- DUFF (1)
- EXILE II (2)
- FIREWIND (22)
- RETURN TO FIRE (5)
- PIRANHA (4)
- ROBOT HUNTER (8)
- BAT RACE (39)
- MICRO MACHINES 2 TURBO TOUR.(10)
- JOSEPHINE (10)
- STRIFE (27)
- WAR COLLAGE (30)
- SMARTGAMES (6)
- SPYCRAFT (22)
- WARBIRDS (5)
- UFO SHOT (1)
- WARCRAFT II EXPANSION (14)
- WARCRAFT II BLOD REVENGE (3)
- EXPANSION (4)
- CHAOS OVERLORD (15)

VE DAHA BİNLERCESİ !...

ADRES : GÜNDOĞUMU CAD.DEMİRÖZ İŞHANI NO:9/1 ÜSKÜDAR
TEL : 0216.391.54.03 - FAX : 0216.391.54.04

SETTLERS

Selam Arkadaşlar, bu ay eskiden çok severek oynadığınıza inandığımız bir oyunun ikincisi ile karşınızdayız. The Settlers 2 Veni, Vidi, Vici. Oyunu Blue Bytes firması yapmış, bunu güzel grafiklerinden de anlamak mümkün. Eğer Settlers 1'i oynadıysanız ,siz de bizim için hiç durmadan çalışan küçük, sevimli adamları hatırlarsınız. Bu oyunda da aynı adamlar mevcut. Oyunun birincisinden en büyük farkı, oyuna gemilerin de dahil olması. Ayrıca oyunun konusu da birincisine göre oldukça farklı. Bu oyunu hiç bilmeyenler için de kısaca şöyle diyebiliriz; amacınız adalarda koloniler kurup, düşmanı yok etmek. Tabi bunları yapmak sandığınız kadar kolay bir iş değil. Her ne kadar ilk bölüm çok kolay gözükse de, diğer bölümler canınızı çıkarıyor. Zaten ilk bölüm oyunu öğretmek amacı ile yapılmış. Eğer 'ben bu oyunu biliyorum, çok iyi oynarım, benden iyisi yok' diyorsanız ilk bölümü oynamadan ikinci bölüme direk olarak geçebilirsiniz.

Şimdi sizin çok büyük iki şansınız var:

1) Saatlerce uğraşıp, Euro 96 maçlarını kaçırmayı göze aldığımız yazımızı okuma şerefine erişiyorsunuz.

2) Eğer İngilizce biliyorsanız, oyunda ne yapacağınızı size yazılı bir şekilde bildiren bir arkadaş var. Ayrıca menülerin çoğunda soru işareti şeklinde bir ikon var. Burda o menünün ne işe yaradığı en iyi şekilde anlatılmış.Oyunun başında karşımıza ana menü çıkıyor. Bu menüde şunlar var:

Campaign: Oyuna esas olarak başlama yeri burası. Burda on adet chapter yani görev var. Yalnız öyle istediğimiz görevden başlayamıyorsunuz; ya ilk görevden başlıyorsunuz yada ikinci görevden. Daha öncede belirttiğimiz gibi ilk bölüm oyunu tanıtmak amacı ile yapılmış ve hiç düşmanınız yok.Tek amacınız etrafı keşfedip yerleşerek, bizi bir adadan bir adaya uçuracak, yani bölüm geçmemizi sağlayacak kapıyı bulmak. On chapter ilk başta bize az geldi ama chapterların uzunluğunu anladıkça oyunun yapımcısına hak verdik.

Resume last game: Oynadığınız bir önceki oyuna dönmemizi sağlar yani save etmeniz gerekmez.

Save game: Eski bir oyunu yüklemeye yarar.

Free game: Burada kendi koyduğunuz kurallarla istediğiniz bir scenerio da oynayabilirsiniz.

Options: Oyunu oynayacağınız ekranın boyutlarını ayarlayabilirsiniz.

Intro: Eğer elinizde oyunun cd versiyonu yoksa buraya girdiğiniz zaman oyundan çıkıyorsunuz.

Credits: Oyunu kimlerin yaptığını öğrenebilirsiniz.

Quit: Oyundan çıkmanın gerçek yolu.

Evet şimdi geldik oyunun kendisine. Oyun ekranına girdiğinizde bir tek bina göreceksiniz. O bina bizim üssümüz, herşeyimiz. Her türlü malzemeyi bu bina içinde saklıyoruz. Ha söylemeden geçmeyelim, bu oyunu oynamak için beynininizi çok iyi kullanmanız gerekir çünkü bu oyundaki herşey birbirine bağlıdır. Mesela bir binayı yapmadan önce nelere ihtiyacınız olduğunu çok iyi düşünmeniz gerekir. Bu yeteneği oyunu oynadıkça kazanacaksınız. Space tuşuna bastığınızda, çeşitli şekiller görürsünüz. Bunlar: bayrak, kulübe, ev ve kale. Mesela kale şeklinde bir yere kulübe binalardan yapmak mümkündür de, tersini yapmak mümkün değildir. Bu şekillerin ekranda kalması size bina yapımında büyük kolaylıklar sağlayacaktır. Ama ne yazık ki bu şekiller estetik olarak pek iyi gözükmezler. Bir bina yapmadan önce

etraftaki doğal kaynaklara dikkat edin diyoruz ve bir örnekle bu mükemmel oyuna başlıyoruz.

İnşaat için ne gereklidir? Taş ve tahta. Bunları yoktan var edemiyeceğimiz için ilk yapmamız gereken Woodcutter ve Ouary yapmak. Bunun için etraftaki taşlara yakın olan ve ormanı olan bir yer seçmeliyiz. Seçtiğimiz yere klikleyince karşımıza bir büyüteç, bir de mala çıkar. Mala resminin altında yapabileceğimiz binaları görürüz. Bunlardan örneğin woodcutter'ı seçeriz. Daha sonra karşımızda bir taş ve bayrak görürüz. Bunlaradan taş, woodcutter'ın temelini oluşturur. Daha sonra bayrağa kliklediğimizde birkaç küçük ikon görürüz. Bunlar soldan sağa: yol yapma, bayrağı çıkarma, geologist ve izcidir. Şimdi yola basalım ve kendimizi dışarda bulalım. Bu yolu başka bir binaya veya bayrağa klikleyerek bağlarız ve yolumuz oluşur. Artık bizim de bir yolumuz var. Şimdi ise üssümüzün içinden birkaç minik adam çıkacak ve yolu kullanarak inşaat alanına gidecekler. Bu insanların ne iş yaptıklarını ellerindeki eşyalardan ve giydikleri kıyafetlerden anlamak mümkündür. Binada çalışacak adamları bilgisayar kendisi ayarlar. Oyunun grafikleri çok iyi olduğu için kimin ne iş yaptığını anlamak hiç de zor değil. Zamanıda hızlı geçirerek (v harfi) adamlar binayı bitirir. Daha sonra woodcutter'a bir oduncu gelir ve etraftaki ağaçları kesmeye başlar.

Tabi tahmin edeceğiniz gibi binalar kütükle yapılmaz. Kütükleri tahtaya çevirmek için Sawmill (marangoz) yapmak gerekir. Buradan da anlayacağınız gibi oyunda her şey birbirine bağlı ve çok fazla malzeme var.

Bina yapmayı da öğrendikten sonra sıra geldi bu binaların ne işe yaradığına. Bu arada unutmadan söyleyelim; sınırlarımızın dışına bina yapamıyoruz ama adamlarımız sınır dışında da çalışabiliyorlar.

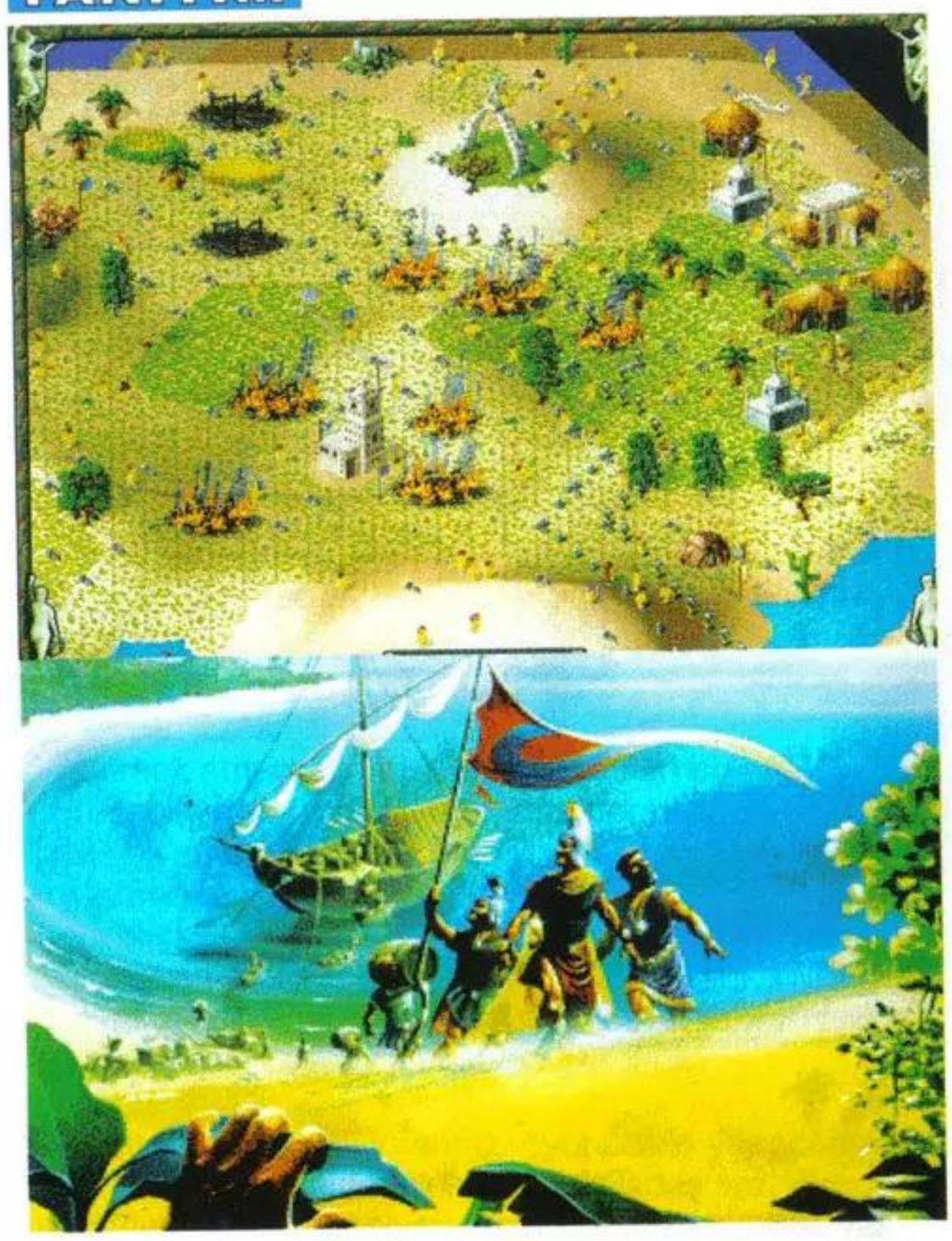
Şimdi sıra geldi binaların özelliklerine:

KULÜBELER

Woodcutter: Oduncu. Ağaç keser, çok gereklidir.
Quarry: Taşçı. Taş çıkarır, oda çok gereklidir.
Fishery: Balıkçımız. Ne de olsa bunlar insan, aç kalamazlar. Deniz kıyısına yapmak şarttır.
Hunter: Avcımız. Eve yemek getirir.
Forester: Kesilen ağaçların yerine yenilerini diker, çok çevrecidir.
Well: Kuyu. Su çıkarır ve içeriz.
Barracks: Asker evleridir. Sınır genişletir.
Guardhouse & Lookout tower: Barakanın gelişmiş şeklidir.

EVLER:

Sawmill: Odunların tahtaya dönüştüğü yer, marangozhane.
Slaugter house: Domuz kesen kasap. Domuz çifliği olmadan bir işe yaramaz.
Iron smelter: Demiri eritip kullanılır hale getirdiğimiz yer.
Bakery: Fırın. Mill'den gelen unlar burada ekmek olur.
Mill: Buğdayın un haline geldiği yel değirmenleri.
Brewery: Buraya gelen buğday bira olur. Nede olsa birasız hayat olmaz.
Mint: Çıkarttığımız altınlar burada para haline gelir ve bu paraları askerlerin eğitiminde kullanırız.
Armory: Demirler burada silah olur. Silahsız asker, dondurmasız dondurmacı gibidir.
Metalworks: Demirden yeni malzemeler yapmamızı



sağlar. Çekiç, orak gibi.
Store house: Üssünüzden uzak yerlerde malzeme saklamaya yarar. Sonraki bölümlerde çıkar.
Shipyard: Burada gemiler yapılır. Bu da sonradan çıkar.
Watch tower: Askeri amaçla kullanılan diğer binalardan farksızdır.
Catapult: Mancınık. Düşmana taş atar. Etkili bir silah. Bu yazıyı yazarken hala bunu kullanmayı başaramamıştık
KALELER:
Farm: Çiflikler. Buğday üretir. Yemek işlerinin iyi gitmesi için çok önemli.
Pig farm: Domuz çifliği. İri yarı domuzlar yetiştirir.
Donkey breeder: Eşşek yetiştiricisi. Malzeme taşımada insanların en büyük yardımcılarıdır.
Fortress: Savaştaki en büyük kozumuz, kalemiz.
Harbor: Gemilerin mal alıp kalktığı yer.
Bu kadar değişik malzeme ve bina çok karışık göründü, değil mi? Ama tam olarak öyle değil, çünkü işlerin çoğunu bilgisayar bu zavallı adamlara otomatik olarak yaptırıyor. Biz sadece bu işlerin startını verip hızını ayarlıyoruz.
Binalardan başka bir de madenler var. Demirci demir olmadan nasıl silah yapacak? Şimdi size nasıl maden çıkarılacağını anlatacağız. Ekranda dağlar kahverengi ve tepeleri beyaz olarak görünüyor. Buralara bir bayrak dikiyoruz, barrağa klikleyip yol yapıyoruz. Bir daha klikleyince geologist (yaşlı adam) resmine basıp maden arayıcılarını çağırıyoruz. Bir süre sonra bu adamlar dağda madenler buluyorlar. Bulduğu madenin renginde bir levha asıyor.
Kahverengi: Demir Siyah: Kömür
Beyaz: Granit Sarı: Altın Gri: Boş
Bulduğumuz demir ve altınları eritmek için ısıtmak, ısıtmak için de kömür lazım. Granit ise işlenmeden hemen inşaat malzemesi olarak kullanılır.

Madenlerden bu kadar. Şimdi sıra geldi diğer binalar hakkında tüyolar vermeye: Hatırlarsınız bir büyüteçten bahsetmiştik. İşte ona basınca ve çıkan üç seçenekten ortadakini seçince binaların altında isimleri ve ne oranda kullanıldıkları yazıyor. Bu üç menüden sağdaki bizi üssümüze götürür, soldaki ise adamlara yaklaşıp onları yakından görmemizi sağlar ama bu hiç bir işe yaramaz. Evlere kliklediğimizde sol üstte evin ne aldığı, sağda ne ürettiği ve ortada neye ihtiyacı olduğu yazar. Bazıları hiçbir şey almadan sadece üretir (Örnek: farm). Yıkık ev işareti o evi yıkmaya yararken, dişlilerin olduğu ikon ise o evin üretimini durdurur. Mesela etrafta çok ağaç olduğunu düşünürseniz forrester'i kapatabilirsiniz. Bir evin %100 çalışabilmesi için bütün ihtiyaçlarının karşılanmış olması gerekir. Domuz için buğday, buğday için farm olmalı. Madenler ise bir süre sonra biterler ve onları kapatmak gerekir.
Ve geldik savaş konusuna; Sınırları genişletmek için barrack ve guard house'lar yapmak gerekir. Eğer aldığımız bölgede düşman evleri varsa bu evler yanar. Eğer düşmana saldırmak istiyorsak sadece askeri olan yerlere saldırabiliriz. Örneğin, düşmanın farm'ına saldıramayız. Saldıracağımız binaya klikleriz. Kaç askerle saldıracağımızı da belirledikten sonra askerlerimizin savaş yerine gitmesini bekleriz. Son olarak sıra geldi oyunun diğer menülerine: Ekranın altında dört küçük menü var. En soldaki harita ve pek bir işimize yaramıyor. Onun yanındaki menü ise önemli: Main selection. En üst soldan başlayarak,
Distribution of goods: Malzemelerin binalara ne oranla gideceği ayarlanıyor.
Transport: İnsanların neleri öncelikle taşıyacaklarını belirliyoruz.
Tools: Hangi aletten ne kadar yapacağımızı ayarlıyoruz. Alttaki dört kutucuk ise bize istatistikler veriyor.
Productivity: Binalarımızın üretim yüzdeleri.
Military: Askerlerin dağılışı ve asker yapma oranı hep burada.
Ship register: Gemilerimizin listesi.
Gemilerimizin de kontrolü gayet basit. Harbor yapıyoruz, goto expedition diyoruz ve oklarla geminin yönünü belirliyoruz. Bir kara bulunca ise oraya çıkıp orada da bir hayat kuruyoruz. Bu arada gemiler malları otomatik olarak taşıyorlar.
Oyun hakkında genelde söyleyebileceğimiz şeyler bu kadar. Bu oyun çok detaylı olduğu için her şeyi incelikle söylemek bütün dergiyi kaplıyabilirdi. Bu yüzden her şeye şöyle bir değinmeye çalıştık. Bu arada dikkat etmişsinizdir ki yazımız oldukça ciddi ve açıklayıcı idi (istemeden de olsa). Bu olayı sevgili editörümüze borçluyuz ama borcumuzu en yakın zamanda geri ödemeye kararlıyız. Bu mükemmel oyunu sakın kaçırmayın. Bir dahaki ay görüşmek

FIRMA: BLUE BYTE (STRATEJI)

7 HD veya 1 CD ROM
25 MB HARD DISK
8 MB RAM
VGA Minimum PC 486

KARAR: %91

PROGRESS

486 dx4-100 (Intel)
8 Mb Ram 850 MB HDD.
1 MB Ekran Kartı.
0.28 NI LR VGA Monitor.
Mouse, 1.44" Floppy.
Q-Tr Klavye **790 $**

Pentium 75 (Intel)
8 Mb Ram,1080 MB HDD
1 MB S3 Trio 64 E.Kartı
0.28 NI LR VGA Monitor.
Mouse, 1.44" Floppy.
Q-Tr Klavye **899 $**

4x Creative : 95$
6x Goldstar : 90$
16 bit Creative :110$
16 bit SoundVision : 55$
8 MB Ram : 85$
Fax & Modem Kartı : 55$

Pentium 100 (Intel)
8 Mb Ram,1080 MB HDD
1 MB S3 Trio 64 E.Kartı
0.28 NI LR VGA Monitor.
Mouse, 1.44" Floppy.
Q-Tr Klavye 950 $

RIPPER
A.T.F.
CYBERIA 2
CRONICLES OF SWORD
F1 GRAND PRIX 2
SYNNERGIST
OUTPOST 2
EARTSIEGE 2
DUKE NUKEM 3D

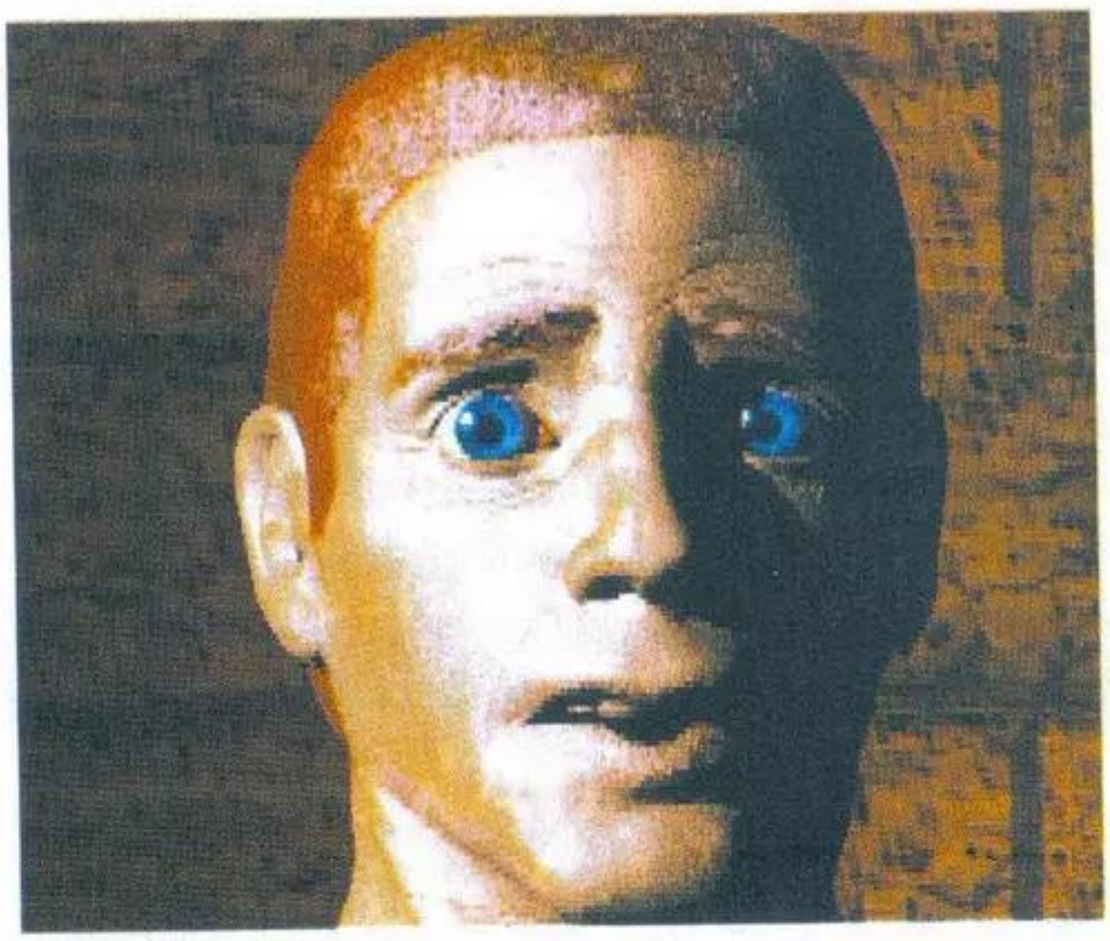
HAVOC
WITCHAVEN 2
STARWARS
SILENT HUNTER
SETTLERS 2
THUNDER STRIKE
RAYMAN
RISE OF ANCIENT EMPIRE
VIKINGS

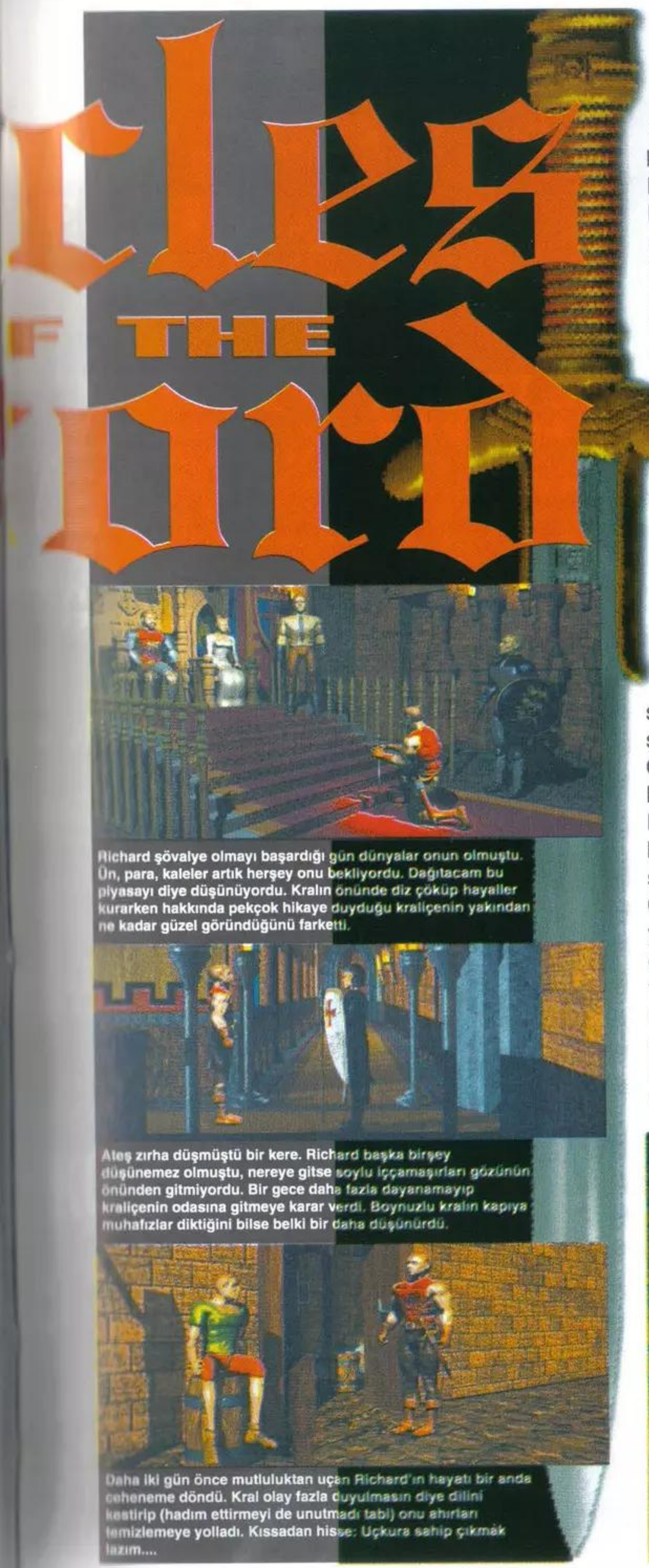
☑En Yeni CD Oyun ve Çeşitli Utilityler
☑Kullanılmış Bilgisayarlarınızı çok uygun şartlarda alıyoruz.
☑Yerine Uygun şartlarda yeni bilgisayarınızı veriyoruz.
☑ Bilgisayar Aksesuarları, ☑Bilgisyar Sarf Malzemeleri
☑Her marka bilgisayar yazıcıları

Ihlamurdere Cad. Çelebioğlu Sok.Akel İşhanı
No: 2/ 3 Beşiktaş, 80690, Istanbul
Tel: 0212 260 21 67

Chronicles of Sword

Merhaba arkadaşlar. Bu ay bir adventure ile karşınızdayım. Ama izin verirseniz oyuna geçmeden önce birşey söylemek istiyorum. Daha doğrusu sizi ayın olayı hakkında bilgilendirmek istiyorum. Ama daha önce uyarmalıyım; ayaktakiler otursun, oturanlar tutunsun, kalbi olanlar yazıyı yavaş okusunlar. Abi, Serkan'a kitlesinden mektup geldi (Ay tutamicam Ha ha ha haay). Ama tabirleri görmelisiniz. Yok Babamız Serkan'mış da yok Master'ımız Serkan'mış da falanmış filanmış. Oğlum Alper'cim bunlar boş şeyler. Adam geçen gün gözünden güneş gözlüğünü çaldırdı. Ortalık birden aydınlanınca bulut geçti sanmış enayi (Bu hikaye gerçektir. Kişiler değiştirilmemiştir (1.Şahit: Ali Çolak 2.Şahit: Engin Abla)). Serkan adı üzerinde not enough bir ademoğlu (kifayetsiz senin anlıyacağın). Sen iyisimi vazgeç bu sevdadan. Hadi bırakalım bu tatsız konuları da oyunumuza geçelim. İste sizi son zamanların sıkı adventure'u Chronicles of Sword'un tam çözümü. Lancelot'la konuşup oyuna başladık. Soldaki kapıdan girin. Masanın üzerindeki şamdandan bir mum alın. Mumu şöminede yakıp dışarı çıkın. Bu defa sağ kapıdan girin. Burası yuvarlak masa odası. Bu odayı geçip diğerine gidin. Burası da taht odası. Masadan feneri alın ve feneri mumla kullanın. Bir fenerimiz oldu, artık dışarı çıkabiliriz (İsteyen Tahtta biraz dinlenebilir malum herkese nasip olmaz). Dışarda fıçının üzerinde oturan adamla konuşun. Oradan kırık kovayı ve yukarda asılı kaşığı alıp ayrılın. Kuleye gidin. Sönük meşaleyi çekip geçidi açın ve içeri girin. Suda duran kurukafayı alın. Kaşığı kurukafada kullanıp gözlerini çıkarın (Kurukafayı Serkan farzedin daha kolay olur). Mantarlarıda alıp mağrada ilerleyin. Tören odasından kadehi ve hançeri alıp meşaleyi çektiğiniz yere dönün. Yukarı çıkın. Kılıcınızı duvardaki denizatının gözüne sokun. Açılan geçitten girin ve yukarı çıkın. Burası Merlin'in odası. Siz onun eşyalarını kurcalar kurcalamaz Merlin geliyor. Onunla konuşun. Morgana'ya vermek üzere bir mektup verecek. Mektubu alıp dışarı çıkın. Ana kapının yanındaki merdivenlerden çıkın burası Morgana'nın odasının girişi (Kimi nerede bulacagınızı ve oraya nasıl gideceğinizi aklınızda tutmaya çalışın bu sizin işinizi çok kolaylaştırır). Muhafız'la konuşun size susadığını söyleyecek.Geri dönüp yuvarlak masa odasına gidin. Yuvarlak masanın altında bir bira kupası var onu alın ve demirciye gidin. Fıçılardan birinden kupayı doldurun. Sehpadan at nalını alın ve demirciyle konuşun. Kurukafadan çıkardığınız gözleri demirciye verin sonra masadan kaskı alın (Kaskı mutlaka alın zira bir çok) yerde lazım oluyor. Dışarı çıkıp susamış muhafıza gidin ve kupayı ona verin. Çok mutlu olup geçmenize izin veriyor içeri girin. Kral Arthur ile konuşun mektubu ona verin. Merline gidip onunla konuşun. Mektubu yalnış kişiye verdiğiniz için sizi azarlıyacak. Dışarı çıkın mektubu kırala verdiğiniz yere gidin. Mektub'u yerden alın. Kaskı kapıda kullanın kapı açıldı.



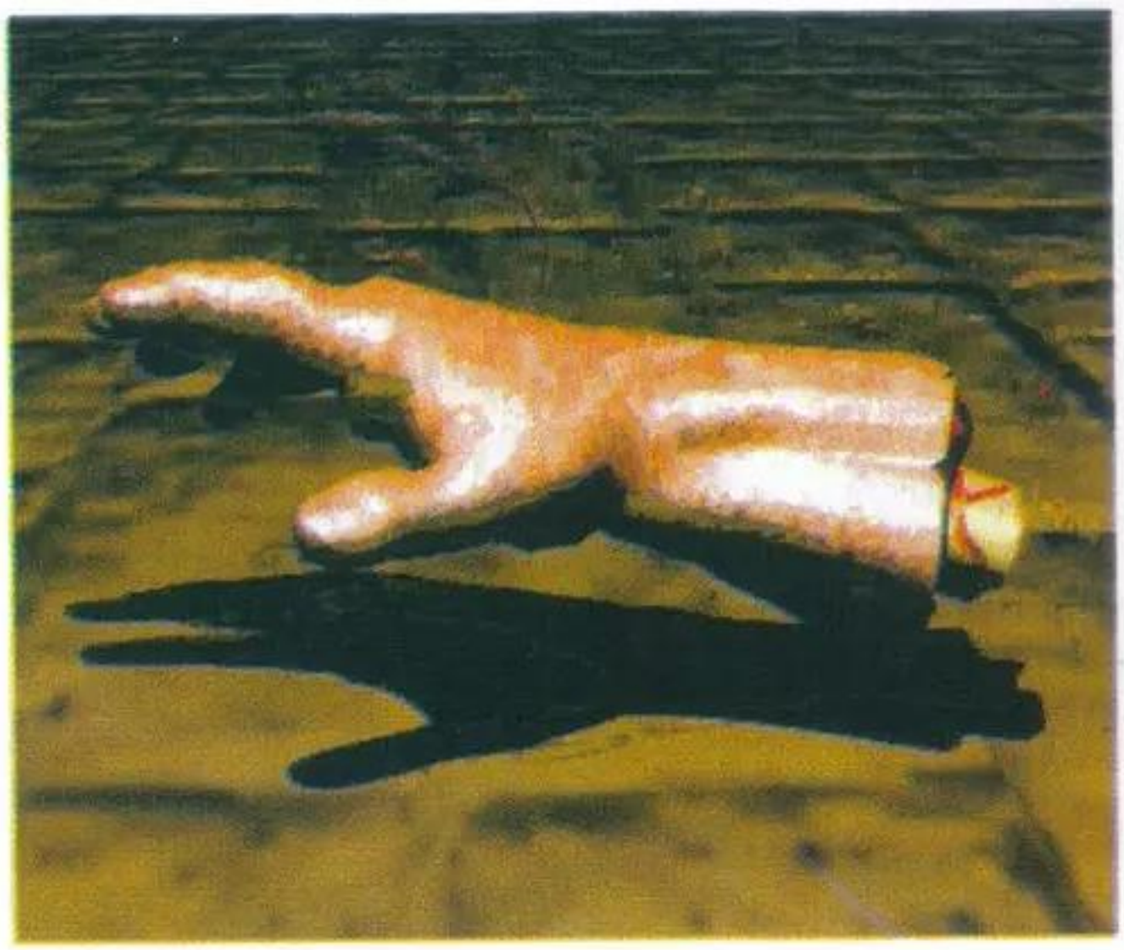


Richard şövalye olmayı başardığı gün dünyalar onun olmuştu. Ün, para, kaleler artık herşey onu bekliyordu. Dağıtacam bu piyasayı diye düşünüyordu. Kralın önünde diz çöküp hayaller kurarken hakkında pekçok hikaye duyduğu kraliçenin yakından ne kadar güzel göründüğünü farketti.

Ateş zırha düşmüştü bir kere. Richard başka birşey düşünemez olmuştu, nereye gitse soylu iççamaşırları gözünün önünden gitmiyordu. Bir gece daha fazla dayanamayıp kraliçenin odasına gitmeye karar verdi. Boynuzlu kralın kapıya muhafızlar diktiğini bilse belki bir daha düşünürdü.

Daha iki gün önce mutluluktan uçan Richard'ın hayatı bir anda ceheneme döndü. Kral olay fazla duyulmasın diye dilini kestirip (hadım ettirmeyi de unutmadı tabi) onu ahırları temizlemeye yolladı. Kıssadan hisse: Uçkura sahip çıkmak lazım....

içeri girin ve Lady Mogana ile konuşun ona mektubu verin ve Morgana yakalandı. Demodan sonra Merlin'le konuşun. Morgananın adasına dönün masadan ejderha kanını alın. Oyuna başladığınız yere dönüp Lancelot'la konuşun. Artık kaleden çıkmanıza izin var. Muhafızdan kupanızı alıp dışarı çıkın (Arada bir kaydetmakte yarar var). Bir ekran yukarı çıkın ve sola gidin. kaskı su ile doldurun. Sola geri gelip bu defa yukarı çıkın. Kulübeye gidin ejderha kanını kapıda kullanın. Suyu takip ederek ilerleyin. Kupayı Suyla doldurun(Arcade sahnelerinde difficulty easy olmalı). Kupayı Merline götürün. Kupayı doldurduğunuz yere gidin bu defa soldan dolaşıp yerdeki boynuzu alıp dışarı. Çıkın bir ekran aşagı gelip sağa gidin. Mağranın girişinden bir taş alıp boynuzu mağrada kullanın. İçeri girin. Yerden Ejderha yumurtası alın. Bir ekran sağa gidip oradaki yumurtanın üzerine kasktaki suyu boşaltın. Yuvadan bir dal ve yumurtayı alın. Kaskı yerden kumla doldurun. Gerçek yumurta ile kaskı kullanıp eggshell yapın ve bunu Merline götürün. Kaleden çıkıştan bir ekran sonra yerdeki kırmızı çiçeği koparıp çember şeklinde duran mantarlarda(Fearie ring) kullanın. Cinler ortaya çıkınca cin liderine kadehi verin ve karşılıgında size verdiği şeyi Merline verin. Demodan sonra yaşlı kadınla konuşun sizden bir havan isteyecek. Aşağı dönün ormana gelince soldan gidin burdan sonra yolu biliyorsunuz Camelot'a dönün. Lancelot'la konuştuğunuz yerdeki merdivenlerden yukarı çıkın. Karşıdaki odaya gidip ordaki kadınla konuşun size havanı verecek. Havanı alıp kaleden çıkın. Fearie ring'in olduğu ekrandan (Cinlerle konuştuşumuz yer) bir ekran yukarda yerden kirmizi çiçekler alın. Şimdi yaşlı kadının yanına dönün. Kadına havanı verin. Ekmegi hançerle parçalayıp parçaları



kadına verin. Kamp yerine dönün ve bir ekran aşağı gidin. Sola gidin yalnız dikkat edin iki sola gidiş var üsttekinden gidin. Brother Antony ile konuşun, manastıra dönüp monk'la konuşun. Ahırlardan birinin duvarında duran hasırı alın. Bir ekran aşağı gelip hasırı kuyuda ıslatın. Islak hasırı fenerinizle yakıp arılarda kullanın ve balı alın. Balı yaşlı kadına götürün. Demodan sonra merdivenlerden aşagı inin. İskelenin altından kırık amphorea'yı alıp sola gidin. Mağraya girip ipi alın. Sağa devam edip kaçakçı ile konuşun. Geri dönüp monk'a amphrea'yı verin size bir şişe verecek. Şişeyi kaçakçıya verin. Sonrakı ekranda yerden deniz kabuğunu alıp sağa ilerleyin ordaki kocaman yılanı (Biri salmış oraya kobra mıdır nedir?) kılıcınızla doğrayın (Kes, parçala, kıyma yap). Yılana tırmanıp kılçla çıngırağını kesin. Ormana doğru gidin. Fearie ring'i bulun. Buraları biliyorsunuz. Kırmızı çiçeği koparıp içinde kullanın. Cin liderine çıngırağı, sonrada Merlin'in size verdiği yüzüğü verin. İki ekran aşağıda yolun kenarındaki ağacın dibindeki taşı alın. Yolu takip ederek ilerdeki ışıklı yoldan girin. Üzerinde kurukafa olmayan sırığı alın. Yukarıya yürüyün. Asma köprünün sol ayağında boynuzu ve az önce aldığınız sırığı sıra ile kullanın. Artık köprüyü geçebilirsiniz. Şatonun kapısındaki kilidi ağacın dibinden aldığınız taşla kırın. Kapıda kalan zincir parçasını alın. İçeri girin. Gardiyanlar sizi yakalıyacak. Gardiyanla ve Morgana ile konuşun. Ancak dikkatli olun yapacağınız bir hata ölümcül olabilir. Sonraki ekranda geriye doğru yürüyün. Yol üzerindeki altın anahtarı alın. Anahtarı kapının yanındaki lambada kullanın. Yeni anahtarı kapının üzerinde kullanın. Kapıdan geçip yukarı çıkın. Yerden kılıcınızı almaya çalışın. Soldan çıkın. Örümcek ağından Morgana'nın saçını alın. Cinlerin yanına dönüp bui sefer sağdan gidin. Sağdan ikinci ağaçda kilidi kırmakta kullandığınız taşı kullanın. Ağaç parçasını alın. Yukarı devam edin. Kapıdan geçip ağaç parcasını orn'nun üzerinde kullanın (Büyük beyaz şey). Ufak bir şişe çıkacak cinlerin yanına dönüp şişeyi ve saçı onlara verin. Şişeyi aldığımız yere dönün. Aşağı devan edin. Merdüvenlerin yanından sola gidin. Kapıdan geçip Rognarı öldürün. Üzerini arayın. Aldığınız kilidi hançerinizle açın bunu cinlere verin. Rognarı öldürdüğünüz yere gelin. İleri gidip Merdüvenlerden aşağı inin. İçinde iskelet olan kafese gidin. Kafesin alt tarafındaki hollywater'ı alın. Bunu Rognarın üzerine döktüğünüzde oyun bitecektir.

Oyun bitti ama şimdi gelelim oyun hakkındaki fikirlerime. Biz GameShow olarak her ay, son gelen bir iki adventure'ın tam çözümünü vermek istiyoruz. (Yani patron öyle istiyor.) Aslında gerçeği söylemek gerekirse bu oyun 'Koyunun olmadığı yerde, keçiye Abdurrahman Çelebi denir' sözünün tam olarak açıkladığı şekilde, son zamanlarda sıkı adventure gelmediği için play list'imize (O ne be?) konulmuş bir oyun. Yani sizin anlayacağınız CD versiyonuna (2CD) paranızı harcadığınıza değmeyecek bir oyun. Grafikler ve 3 boyut animasyonları mükemmel. Fakat bilmeceleri o kadar iyi dizayn edilmemiş. Ama arkadaşınız da görürseniz 'dur bir bakayım' ayağıyla alıp oynamanızı tavsiye ederim. Yada disket versiyonunu alın. (29 Disket?) Gerçi arcade sahneleri yok ama yine de Psygnosis'e olan saygıdan dolayı oynayabilirsiniz. (Ben küçükken Psygnosis hiç kötü oyun yapmaz derdim). Neyse şimdilik benden bu kadar. Başka bir oyun ile karşınıza çıkmak üzere hoşçakalın...

☒Levent YARLI

FIRMA:	PSYGNOSİS (ADVENTURE)
SİSTEM:	29HD veya 2 CD 60 MB HARD DISK 4 MB RAM - VGA Minimum PC 486
KARAR:	%78

GALAXY
BİLGİSAYAR

Eski Bilgisayarınız sizi üzmeye başladıysa
bize gelin en uygun şartlarda

CD KAYIT

UPGRADE
edelim.

ORJİNAL VE OEM CD'LER

GALAXY BİLGİSAYARDA ŞOK KAMPANY

486 DX4-100
4 Mb Ram 850 MB HD
1 MB Vesa Ekran Kartı
0.28 NI- LR Monitor
660 $

PENTIUM 90
8 Mb Ram 850 MB HD
1 MB PCI Ekran Kartı
0.28 NI- LR Monitor
800 $

KULLANILMIŞ BİLGİSAYARLARINIZ DEĞERİNDE ALIN

- TİCARİ PROGRAMLAR
- DÖVİZ TAKİP VE BORSA PROGRAMLA
- AT YARIŞI TAHMİN PROGRAMLARI
- TRUZİM PROGRAMLARI

Adres: Ortabahçe Cad. Bizim Çarşı No:4 Beşiktaş
ISTANBUL
Tel: 0212 261 5960
(Aradığınıza pişman olmayacaksınız)

İLK TÜRK ADVEN

Kaçırılan güzel bir kızın peşinde geçireceğiniz, gerilimli bir maceraya hazır mısınız? Üç boyutlu geri planlar üzerinde canlandırılmış, çizgi kahramanlarla Türkçe konuşup, onlar yardımıyla ip uçları yakalayacaksınız. Gece gündüz süren bir yolculuğa çıkıyorsunuz! Yüzlerce ortamda herşeyin sizin elinizde olduğu bir macera!
Duyduğunuz herşeye inanmayın ve sakın güzel Nur'u bulmaktan vazgeçmeyin!
Önünüzde uzun ve zorluklarla dolu bir yol var.

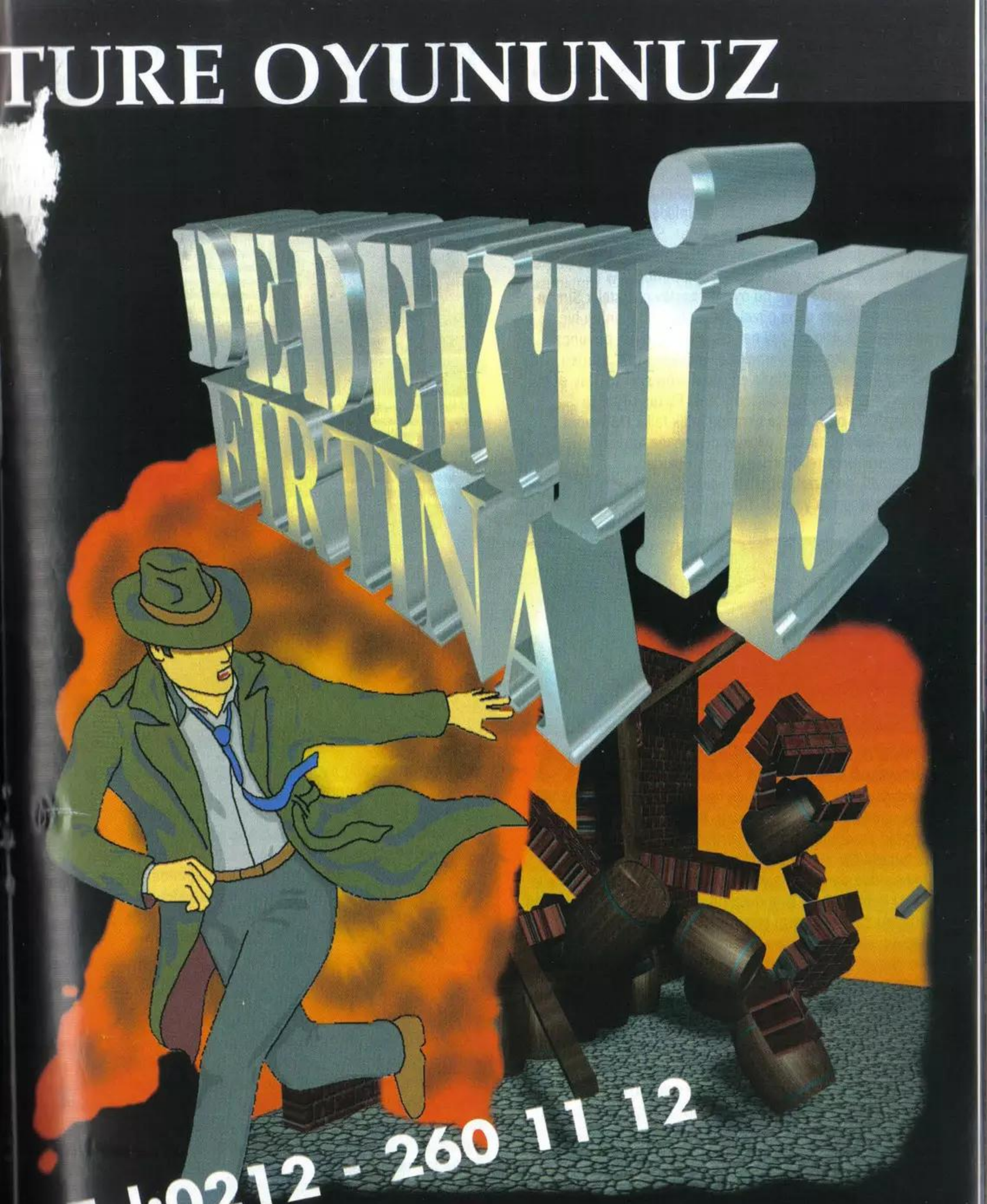
Hepinize iyi şanslar!

SADECE 33$

CARTOON
Animasyon Stüdyoları

Çırağan Cad. Saadet Ap.
No:15/5 Beşiktaş/İSTANBUL
Fax:0212 - 260 04 29

TURE OYUNUNUZ



Tel:0212 - 260 11 12

İLK 100 KİŞİYE ÜCRETSİZ

4 AYLIK GAME SHOW ABONELİĞİ.

Evet arkadaşlar klasikler köşesinde bir devrim yapıyorum. Daha önce bu köşede tanıtılan bazı oyunlarda, yazar çözümü oyundaki karakterin ağzından anlatarak yazmıştı. Ama ben onların yapamadığını yapıyorum. Evet size kendi hikayesini anlatması için teeee gavur ülkelerine gidip Simon'ı getirdim. Merhaba Simon. - .... Neyse Simon biraz beklesin benim size söylemek istediğim birkaç şey var. Birkaç kendini bilmez insan Simon 1'in güzel olmadığını yazmıştı. Kesinlikle iftiradır. Simon 1 en az ikincisi kadar güzel bir oyundur. Simon 2'nin sadece grafikleri daha güzel. Kesinlikle onların dediği gibi oynanmayacak bir oyun değil. Hatta Simon 2'yi oynamadıysanız seriye bu oyunla başlayın. Üstelik Simon 1'in ikon sistemi daha güzel. Grafik tabanlı ikonları hiç sevmiyorum. Hiç bir şey net olmuyor ve oyun boyunca "Acaba ağız ikonuyla yemek de yeniliyor mu?" sorusu aklınızı kurcalıyor. Aslında en güzel ikon sistemi Day of the Tentacle'ın ikonlarıyla Simon 2'deki F5 tuşu (yoksa F7'miydi??) olur. Bence ekranda fellik fellik (MS word hatası: Tekrarlanan....) clickleyicek nesne aramak bir adventure'nin niteliğini düşürüyor. Eskiden öyle miydi, ne güzel kullanabileceğiniz nesneler ekranda yazardı. Neyse ne kadar yırtınsak da firmaların bizi duyacağı yok. Rayman yazısını okuduysanız size önemli bir şey söylemek istediğimi anlamışsınızdır. Olay, derginin her yerinde yazdığı gibi "Bu dergi neden az satıyor?" sorusu. Bakın arkadaşlar bu derginin yaşaması için sizin yardımınıza da ihtiyacımız var. Biz burada her ay dergiyi çıkartıp satmak için çırpınıyoruz. Ama sizinde derginize sahip çıkmanız gerekiyor. 4300 belki size az gelmeyebilir ama derginin maliyetini kurtarmıyor. Bu durumda zararına dergi çıkartmak imkansız gibi bir şey. Derginin kar amaçlı olmadığını da her yerde yazıyoruz. Zaten öyle olsaydı Mac'in Pentium'u Engin Abla'nızın da yeni silikonları olurdu. Siz bir şeyler yapmadan derginin gelişmesi imkansız. Dergiyi renkli yapmak son bir umuttu. Bakın sizin yapmanız gereken olay gayet basit. Önce bu dergiyi almak (arkadaşından ödünç alan kişiler için konuşuyorum.) ve dergiyi PC sahibi arkadaşlarınıza aldırmak. Bakın size yazı yazın demiyorum. (Allah kimseyi düşürmesin) Ama lütfen bu dergiyi arkadaşlarınıza tavsiye edin. Düşünsenize herkes bir arkadaşına bu dergiyi aldırsa bu satışların ikiye katlanması demektir. Böylece dergi her zaman renkli çıkar, boyutu büyür, vs. Şu arkorok yemek takımı için gazetelere 75000 verirken Game Show gibi bir dergiye ayda 150000'i çok mu görüyorsunuz? Evet sanırım yeterince başınızı şişirdik. Kusura bakın! Başka yapacak bir şey yok. Çünkü çoğunuzun editör, Bigben, Macbeth'in girişini okuduğu yok. Bu arada 350 kelime oldu ve Simon sabırsızlanmaya başladı. Artık çözüme geçelim. Simon konuşmaları hangi sırayla yaptığını unuttu. Zaten buna gerek de yok. Konuşmalar oyunu çıkmaza sokmuyor. Amacınıza ulaşıncaya kadar konuşun... Söz senin Simon:

Öfff aman bitti. Bir daha böyle yapmayacağım, hem masraflı hem de zor oluyor. Böylece yazı Ahem! Merhaba sevgili Game Show okuyucuları. Size ilk maceramı anlatmak için huzurlarınızdayım. Her neyse bir gün yatağımda kitap okur... (Simon demoları anlatmana gerek yok okuyucularımız kör değil) Peki parayı veren sensin (Sus be!) iyi iyi sustuk! Neyse,kendimi sonradan adının Calippo olduğunu öğrendiğim büyücünün evinde buldum. Biraz çekmeceleri karıştırdım ve bir makas buldum. (Scissors) Sonra buzdolabının üstündeki mıknatısı aldım. Demircinin yanına gittim ve oradan ip (rope) ve çanın parçasını (clapper) buldum. (Aldım tabii!) Demircinin oradan sağ ve sol yönlerini takip ederek bir ev buldum ve oradaki merdiveni aldım. Merak edip eve girdim ve masanın üzerinden cold remedy yukarıdan specimen jar aldım. Sonra bar'a gittim ve solda oyun makinasının üzerindeki kibritleri gözden kaçırmadım. Uyuyan Dwarf'ın biraz tıraşa ihtiyacı olduğunu düşünüp makasla sakallarını kestim. Sağdan gelen konuşmalara kulak kabarttım ve büyücülerin yanına gittim. Biraz konuşmadan sonra büyücü olmak istediğimi söyledim ve ne yapmam gerektiğini öğrendim. Ormanda dolaşırken bir kütük benimle konuştu. Onunla da muhabbet ettikten sonra benimle konuşanın tahta kuruları olduğunu ve benden tahta istediklerini anladım. Sonra cadının evini buldum. (solda) Kuyunun kolunu kullanıp kovayı aldım. Yolumun

İŞLER İYİ GİTMİYORSA....

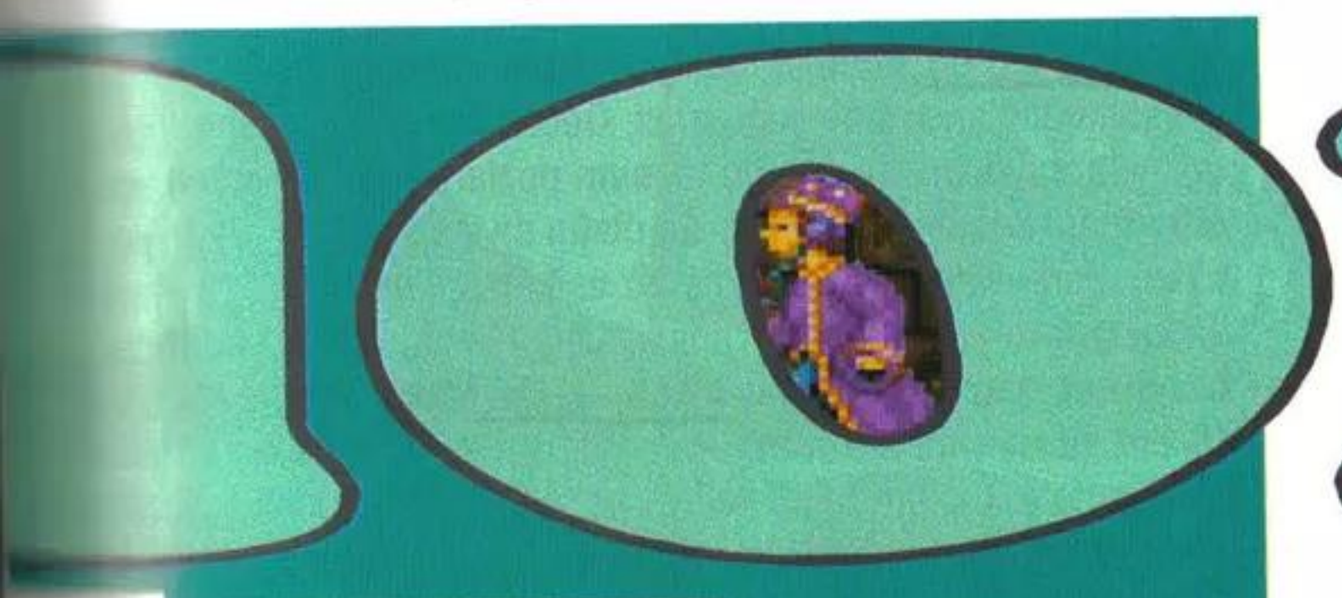
BÜYÜYÜ DENEMEKTE YARAR VAR!

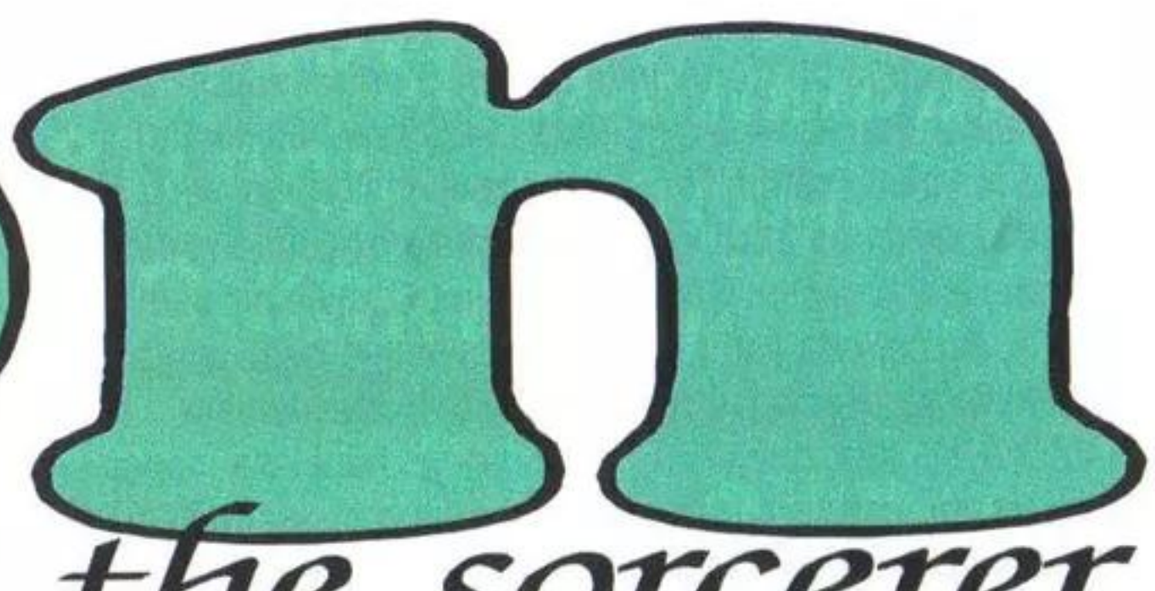
Doğulu bir toplum olduğumuzda önce isterseniz bir Mısır Çarşısı'na uğrayın. Burda baş ağrısından ilik kanserine kadar pekçok şeyin çaresi satılıyor. Biz baktık, yavaş yavaş batan dergiler için henüz birşey bulamamışlar (başkaları için kına var ama)

Kurşun döktürmek de çok popüler, ama genelde sıcak zehirli maddelerle salakları karıştırmak tehlikeli olduğundan yanık, zehirlenme gibi yan etkiler olabilir. Böyle durumlarda yanık ve zehirlenmeye karşı bir daha kurşun döktürmek işe yarayabilir.

Karşı cinsle ilgili sorunlar yaygın olduğundan olacak (çok şükür biz sağlamız(haho)) çareden bol birşey yok. Macunlar, muskalar, (kullandığımızdan değil, duymuştuk) gırla gidiyor. Bunları alırken 'kelin melhemi' örneğini unutmamaya çalışın.

üstünde bir barbarian'la karşılaştım. Derdine derman olduktan sonra troll'ün olduğu köprüyü buldum. Biraz konuşmadan sonra ona düdüğümü çaldırdım. Hahahaha! Troll'ün acı sonundan sonra yoluma devam ettim. Bir kale (sağda) ve çan buldum. Elimdeki clapper'ı çana taktım ve onu çaldım. Saça tutunarak kaleye çıktım. Ve güzeller güzeli (!!!) Rapunzel'imi öptüm. Bir domuzum oldu! Buradan ayrıldım ve tohumlarını yeşertmeye çalışan birini buldum. Onları sulamayı teklif ettim (Biraz fazla kaçırdım galiba!). Sonra tekrar oraya geldiğimde adamın girmiş olduğunu gördüm ve tohumları (beans) aldım. Bunları Calippo'nun evinin arkasındaki compost'a ektim ve bir karpuzum oldu. Merdiveni aldığım evin yanına gittim. Kapı çikolatadan yapılmıştı. Onu domuza yedirmeyi düşündüm. Domuzun kapıyı yemesinden sonra içeri girdim ve sağdan smoke box ve hat aldım. Dışarı çıktım ve arı kovanında (beehive) smoke box'ı kullandım. Biraz balmumu (wax) aldım. Bara gittim. Barmenden wet wizard istedim. Bu arada balmumuyla varili tıkadım. Dışarıdan varili aldım. (Bidon varil Her neyse işte) Haritamdan troll birdge'ye gittim. Sol üste gittim. Gürültüye dayanamayıp kaçtım. Sonra geri dönüp karpuzumla saksofonunu tıkadım! Konuşup saksofonunu aldım. Gezim esnasında bir baykuş gördüm. Onunla konuştum, bana öğütlerde bulundu. Bu sırada düşen tüyünü (feather) aldım. Dwarf madenini buldum. Dışarıdaki taşı alıp altına baktım. Beer yazıyordu. Sol üstteki yola girdim yerden kağıdı alıp baktım. Sonra madene geri döndüm. Sakalı takıp (wear) içeri girdim. Parola olarak "beer" dedim. Nöbetçi Dwarf'a varilimi verdim. Onunla aşağı (sağa) indim. Yerde yatan Dwarf'ı tüyle gıdıkladım. Altındaki anahtarı aldım. Madenin oraya gittim. Bu arada kancayı (hook) gördüm ve aldım. Kapıyı anahtarla açtım ve içerdeki Dwarf'a beer vouncher'ı verdim o da bana Gem verdi. Köye döndüm. Doozer'a gem verdim (Köy meydanında). Pazarlık sonunda 40'tan 20'ye razı oldum. Ormanda biraz dolaşıp oduncuyu buldum (Doğuda bir yerlerde). Bu dertli arkadaşımın derdini öğrendikten sonra metal detector'ü aldım. Dwarf madeninin (center of the...) sağ üstteki yoluna girdim. Mekan birden değişti yolda rastladığım eve girdim. Swampling'in verdiği müthiş! yemeği yedim. Tadına doyamadığım için biraz da yanıma aldım (Specimen jar'a doldurdum). Yerdeki kasayı kaydırdım yol açıldı. İlerleyemedim dışarı çıktım ve minyatür büyü heykelini bulana kadar yürüdüm (Sanırım ikinci karlı ekran). Metal detector'ü kullandım. Uyuyan Giant'ı buldum ve biraz saksofon çaldım. Yol açıldı! Dragon Cave'e girdim. Sonra Dragon'a cold remedy verdim. Tekrar yanına gidip





the sorcerer

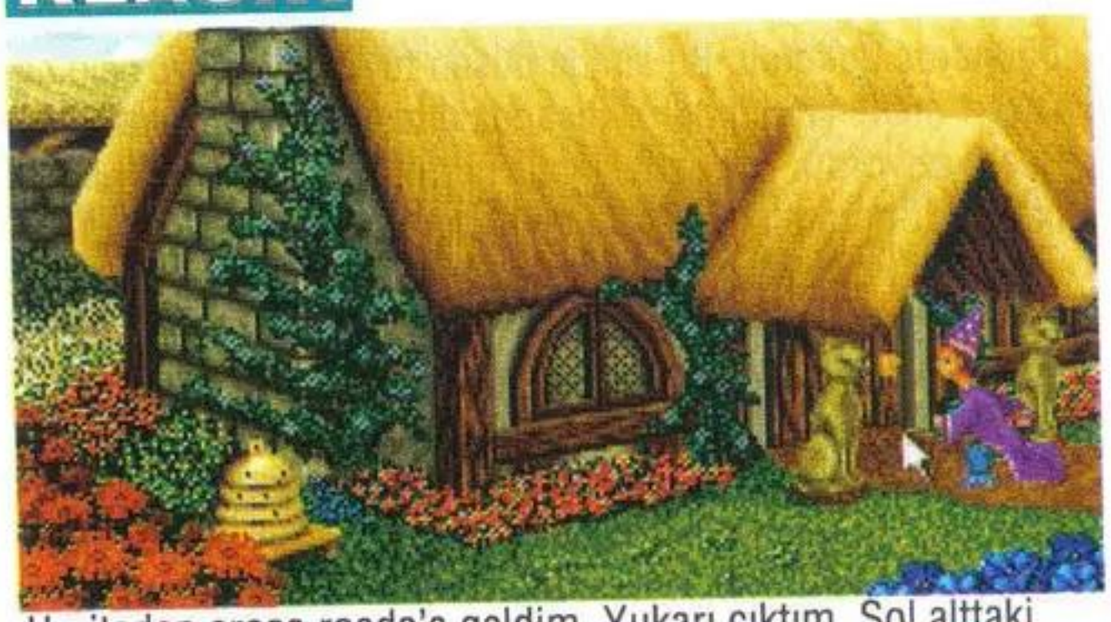
İşler iyice kötüyse kara büyüyü deneyebilirsiniz. Yalnız mazemeleri iki kafalı troll satıcılardan almanız lazım. Bunun zor olduğunu biliyorum ama ona bakarsanız her resmin yanına yazacak birşeyler bulmak da zor (valla şikayet etmiyorum).

Aslında harbi büyücüler çok işe yarayabilirler, ama genelde sinirli ve çoğunlukla alkolik olduklarından biraz tehlikeli olabilirler. Güzel olmak isterken kurbağa olmak, yüzbin tane satmak isterken iflas etmek de var kaderde.

Mazemeleri topladıktan sonra iyi bir büyü kitabına ve pentagramlar (no'oldu Pentagram'a ya?) falan gibi atmosferik eşyalara ihtiyacınız var. Bunları satın almak çok para tutabilir, en iyisi mahalle büyücünüzden çalmak.

Herşey tamam mı? O zaman büyünüzü deneyecek sakin bir yer bulun (fazla dikkat çekmemek lazım), bir orman iyi olabilir, en azından bol ağaç var, kan emeklerinizle çıkardığınız dergi güme giderse bir tanesine kendinizi asarsınız, kurtulursunuz.

yangın söndürücüyü aldım. Kancayı (hook) girişin üstündeki taşa attım. Yukarı çıktım. Mıknatısı ipe bağladım. Delikten sallandırdım. Bunu üç kere yaptım. Sonra girişin yanındaki yola girdim. Yerden taşı aldım. Ağacı bulup konuştum. Haritadan köye döndüm. Dükkandan white spirit, hammer aldım (pick up). Ayrıca shopping list verdim (unutmayın!). Ağacın yanına döndüm (Dragon Cave'den gidin). White spirit ile pink splodge'u sildim ve büyülü sözleri öğrendim. Köye döndüm. Demircinin yanına gittim. Anvil'de taşı kullandım (İkinci taş), fosilim oldu. Dwarf madeninden sola yürüdüm. Hole'e fosil'i verdim. Bunu dağdan bulduğumu söyledim. Metal Detector'ü bıraktığım yere gittim. Çukura baktım. Milnth Ore'u aldım. Demirciye verdim. Bana balta başı yaptı. Bunu oduncuya verdim. Oduncunun evine girdim. Pin'i aldım. Şömineyi yangın söndürücü ile söndürdüm. Şömineye girdim. Kolu move ettim. Tahtaların arasından Mahogany'i aldım. Bizim kütüğün yanına gittim. Konuşup tahtayı verdim. Rapulzer'in kalesine gittim. Yukarı çıktım. Kurtlarımı döktüm! (Yere) Merdivenimi deliğe koydum. Aşağı indim. Tabutu açıp kaçtım. Bunun beni bir yere getiremeyeceğini anlayıp geri döndüm ve tabutu tekrar açtım. Mumyanın loose bandege'ini çektim. Asayı aldım ve büyücülerin (uyuyorsanız bardaki) yanına gittim. Konuşup asayı verdim. Parayı ödedim. Swampling'in evine döndüm. Geçemediğim yere geldim. Plank'ı, hammer'la yerine çiviledim! Kuru kafanın üstüne çıktım ve Frogsbane aldım.



Haritadan cross roads'a geldim. Yukarı çıktım. Sol alttaki vines'dan aşağı indim. Hobbit'le konuştum. Yanımda taşıdığım nefis swamp stew'i verdim. Biraz balık tuttum. Magic Ring'im oldu. Köydeki dükkana gittim. Önündeki kutuyu açıp içine girdim. Sonra kutuyu tekrar açıp buradan kurtuldum. Soldaki kutuları araştırdım ve büyü kitabı buldum. Yerden fare kemiğini aldım. Büyü kitabını açtım, bir kağıt buldum. Kağıdı kapının altına koydum. Kemiği deliğe soktum. Kağıdı aldım (Klasik numero). Anahtarla kapıyı açtım. Dışarıdan kovayı aldım. Aşağı indim. Druid'le konuştum. Yüzüğümü çıkardım. Sonra tekrar konuşup kaçmaya ikna ettim. Kafasına kovayı geçirdim (Olmuyorsa konuşun). Sağdaki flaming brand'ı aldım. Druid üzerinde denedim. Gurbaa oldu. Iron Maiden'ı açtım. İçine girdim. O kadar rahattı ki bir gün içinde kaldım. Yerden mints'i aldım. Gurbaadan Hacksaw aldım. Bars'ı hacksaw ilen kestim. Druid'in yanına gittim (Köyde merdiveni aldığınız yer). Druid'le konuşup kurbağa arkadaşımıza frogsbane verdim. Cadının evine gittim. Süpürgeyi aldım. Cadıyla bir düello yaptık. Bu aslında kağıt,taş,makas oyununa benziyor. Düello'da taraflar büyülü sözler söyleyip, hayvanlara dönüşüyor. Alkazam yılan, hocus pocus köpek,sausages kedi ve abracadabra fare yapıyor. Cadının sırası değişmiyor. Onu not alın ona göre büyü yapın (Hocus pocus-alkazam-.....). Neyse cadıya her yenilişimde tekrar içeri giriyor cadıyı yenmeye çalışıyordum. Cadıyı yenince süpürgeyi aldım. Zekamı kullanarak fare olup delikten kaçtım (Abracadabra). Ağacın oraya gittim. Daha doğrusu pin'lerin olduğu yere gittim. Elimdeki pin'i delikte kullandım. Karşıma kardan adam çıktı. Onun geçemeyeceğimi anladıktan sonra erimesini beklemeye başladım. Bu sırada mints'i çiğnedim (Consume). Yolumun açılmasından sonra Kapıya kadar ilerledim. Köprü yıkıldı ama beni kimse durduramazdı. Süpürgeme binip yoluma devam ettim. Bu kısa ve hızlı yolculuktan sonra iksirimi içtim (consume). Kapının deliğinden girdim. Kovanın içine baktım (kibrit aldım). Yerden yaprak aldım. Burada save yaptım oyun bozulabiliyor. Yerden taş aldım. (Belki de yan ekrandadır) Sudaki lilly leaf'i ıslanmadan aldım! Kibrit ve yaprağı özenle üstüne diktim. Seeds'in yanına gittim. Biraz alıp taşla ezdim. Yağ çıktı. Tap'ı yağladım. Hair'i tap'e attım. İpi çektim. Sular yükseldi. Karşıya geçtim. Bu seferki gurbaa bana yol vermedi. Suya baktım. Tad pole'u aldım. Kurbağayı tehdit ettim. Mantar alıp yedim. Dal parçası aldım. Kapıyı açtım. Kaçıp geri döndüm. Sandığa branch'ı hediye ettim. Shield'ı ve spear'ı aldım. Aşağı indim. Sandığı aldım. Press'in kolunu çevirdim. Boşluğa sandığı koydum. Kolu tekrar çevirdim. Sonra bir daha.... Mumları aldım. Spear'ı yukarıdaki kuru kafada kullandım. Yere düşeni aldım. Yukarı çıktım (2 kat). Sordid'in odasından sock, pouch, book, wand aldım. Kitabı okudum. Sock'u pounch'un içine soktum. Fare deliğinde kullandım. Bir tane de farem oldu. Yukarı çıktım. Demon'larla konuştum dertlerini öğrendim. Anlaşma yaptım. Kırmızı kitabı aldım (Solda). Shield'ı hook'a astım. Masadan chemicals'ı aldım. Shield'ı parlattım (Chem. ile). Kitabı okudum. Aşağı inip aynaya baktım. Aynayla konuştum. Yukarıdaki odayı göstermesini isteyip, Demon'ların gerçek adlarını öğrendim. Yukarı çıktım. Demon'la konuştum. Tebeşiri aldım. Onları geldikleri yere yolladım. Teleporter'ı kullandım. Soldan sappling ve pebble aldım (taş ve sapan şeklinde dal parçası). Adamla konuştum. Bir broşür aldım. Açıp okudum. İçinden band çıktı. Sappling'e taktım. Catapult'u bell'e kullandım. Kibritleri aldım. Köprüyü geçtim. Floor wax'i aldım. Wand'ı Sordid üzerinde denedim. Kibritle pit'i yaktım. Wand'ı attım. Şans bana yardım etti kurtuldum. Ve Sordid'i son hamleyi yaparak tarih ettim (mi?). USE FLOOR WAX ON SORDID..... Teşekkürler Simon,gidebilirsin.

Siz şimdi benden tavsiye bekliyorsunuz. Hayır! Artık klasik köşesinde tavsiye yok! Bir düşünün bakalım niye? Köşenin adı Klasikler. Klasik ise zamanın da çok tutulmuş hala zevkle oynanabilen oyun demek oluyor. Eeee? Gayet net değil mi? Oyun güzel olmasaydı burada yazmazdık. Ya da bu köşenin adı "eski oyunlar" olurdu di mi? Son olarak bu oyunu Amiga 500,Amiga 1200 sahipleri de oynayabilir. Bakın biz size yapabildiğimiz yardımı yapıyoruz. Ööle sizin gibi düşene tekme atmıyoruz. Bırakın bu masum pozları, C-64'ün erken ölümünün sebebi sizsiniz! C-64 ölsün diye yaptığınız hakaretleri unutmuyoruz. Ama biz asil insanlarız, sizin yaptıklarınızı yapmıyoruz. Yapabileceğimiz en büyük yardım bu. Siz de dağ gibi derginiz MegAmiga'yı batırmasaydınız (Bizim insanlarımız sorumsuz dergilerine sahip çıkmayı bilmiyorlar). Baktım 1700 kelime olmuş. Evet son kez söylüyorum. Game Show'a sahip çıkın.

Önerilerinizi,eleştirilerinizi her birşeyinizi bize yazın vs.vs. Bir daha bu kadar iyi bir dergi bulamazsınız. İnanın ben bile 64'ler'den sonra bu kadar iyi bir dergi çıkacağını sanmıyordum. Hadin hep birlikte daha ileriye!?

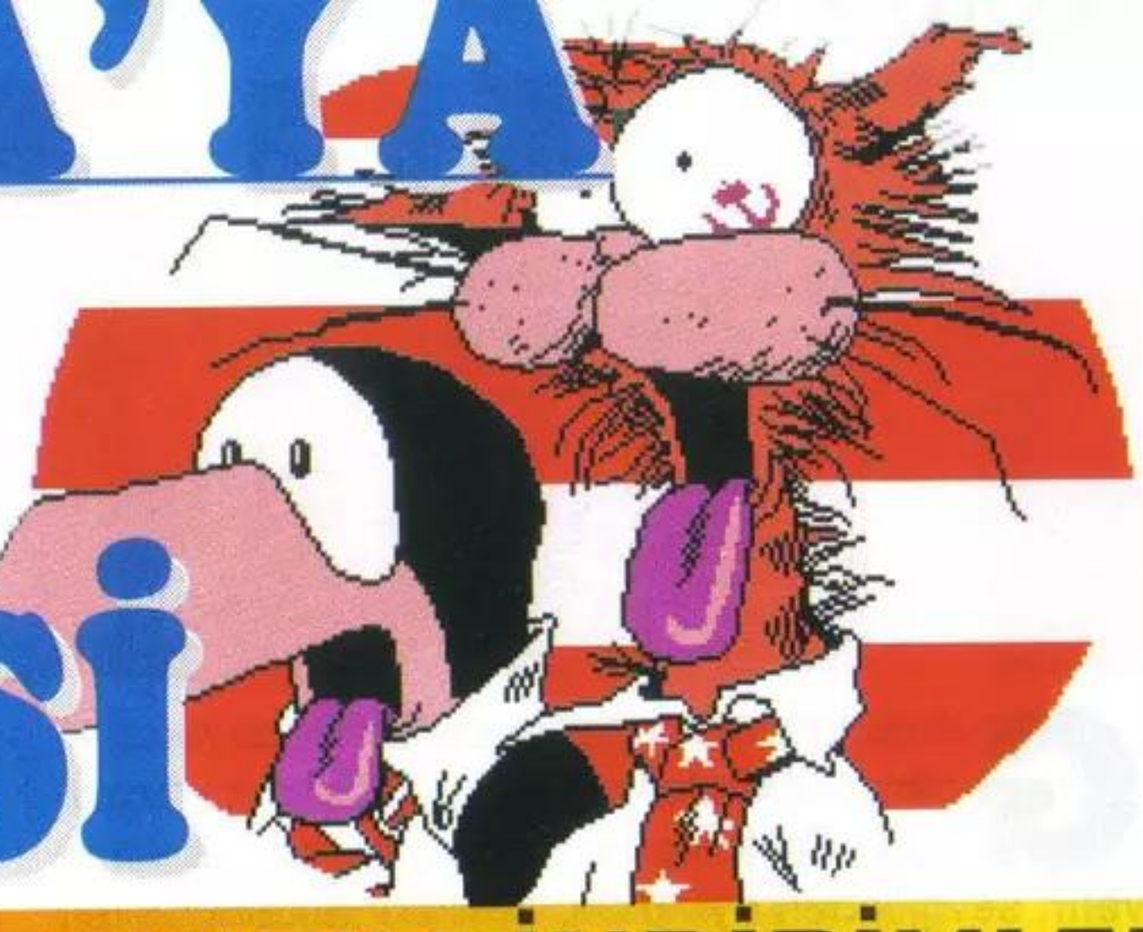
☒Turtle&Simon

FIRMA: ADV. SOFT (ADVENTURE)

SİSTEM: 3 HD - 8 MB HARD DISK
1 MB RAM
VGA
Minimum PC 286

KARAR: %82

ANKARA'YA AÇILIŞ HEDİYESİ



ORJİNAL CD'LER DE TANITIM İNDİRİMLERİ

BOL ÇEŞİT EN SON OYUNLAR
ÖZEL PC OYUN ARŞİVİ
BİLGİSAYARDA TAKSİTLİ KAMPANYA
SES KARTLARI- CD-ROM-
-RADYO KARTLARI-

◆Hızlı ve Garantili Teknik Servis
◆Virüs Temizleme

PCD center

İZMİR CAD. MENEKŞE SOK. MODA ÇARŞIS
NO: 21/6 D KIZILAY/ANKAR
TEL: 0312 4196122-23 FAX: 0312 42569
KARGO VEYA APS İLE SİPARİŞLERİNİZ EN KISA ZAMANDA ELİNİZD

THUNDE

Game Show bu, sağı solu belli olur mu, olmaz. Okullar kapanır, ÖYS biter, çeşitli bağımsız dergiler yayın hayatlarına son verir, sevgilinden ayrılırsın, dostlarına kalbin kırılır (hayda şimdi ne alakası vardı!), neyse Game Show, patronumuzun insanüstü özverileri ile (yağ koktu di'mi, bu ay biraz işimizi salladık da), sizlerin karşınıza gelmeye devam edebilir, bu aylık da. Etmeye de bilir, önümüzdeki aylık. Aylardır bu muhabbeti görenler "amma ağladınız" diyebilirsiniz ama işin gerçekleri bu.

THUNDERSTRIKE, valla strateji değil. Yoksa ben öyle helikopter stratejisi yazacak adam mıyım? Thunderstrike, bir "helikopter ekşın" oyunu. Hareketli, ateşli, vuruşlu, kaçışlı bir savaş oyunu. Kademe kademe zorlaşan görevlerde, kara, deniz ve hava hedefleri ile uğraşıyoruz. Üstüne üstlük düşmanlarımız da bize ateş edebiliyor. Helikopterimizin hareket kabiliyeti öyle hemen kontrol altına alınabilecek gibi değil. Sizi biraz uğraştıracaktır. Helikopterimizi kontrol tuşları ile sağa, sola döndürüp, ileri ve geri hızlandırırken;

Q: Yukarı, **A:** Aşağı, **W:** Silah değiştirme, **TAB:** 3 değişik görüş açısını değiştirme, **CTRL:** Ateş, **ALT:** Hızınızı sıfıra indirip rotanızı düzeltir. **Z ve X** hedefinizi sağa ve sola hareket ettirir.

Göreve başlamadan önce görevle ilgili pek fazla bir bilgi beklemeyin. Hele öyle brifing falan sakın hayal etmeyin. Çünkü ben hayal kırıklığına uğradım. Görevden önce kıytırık bir haritada kırmızı ile işaretlenmiş düşmanlarınızı, mavi ile de dostlarınızı göreceksiniz. Bunların nerelerde olduklarına dikkat edin yoksa oyunda avere avere dolaşırsınız.

Helikopterinizdeki silahları da değiştirebiliyorsunuz. Güdümlü bomba çeşitleri, roket çeşitleri ve normal tıkı tıkı silahlarımız var. Bunları koymak için çok fazla yerimiz yok ama. Bir de görevlerde en büyük sorun bu silahlarımızı hemen tüketmemiz olacak. Fazla düşman az silah var. Silahlarımız tükenince otomatikman görevde nihayete eriyor. Bu yüzden her önünüze gelene salla parti ateş etmeyin. Özellikle güdümlü bombalarınızı "Primary" hedeflerde kullanın.

Zaten göreviniz haritada kırmızı nokta sayısında olan "Primary" hedefleri yok etmek. Diğerleri çerez. Hangi hedeflerin "Primary" olduğunu nasıl anlayacaksınız? Co-pilotumuz bu hedefleri gördüğü zaman "meyn targıt ded ehed" gibi gavurca laflar söyleyecek. Eğer bomba modundaysanız hedefe kilitlenince "Primary" yazısını göreceksiniz, zaten. Endişeye gerek yok yani. Anladığınız üzere bu hedefler öncelikle yok edilmesi gereken hedefler. Bombalarınızı hedef kilitlenmeden de boşu boşuna ateşlemeyin. Bir kere kilitlendi mi: Ateş. Kesin sonuç. Normal -tıkı tıkı- silahınıza kaldığınızda düşmanlara alçak uçuş yaparak saldırın ki az atışla etkili olabilir. Haritanızın sınırlarına geldiğinizde de bizim kopilot bişeyler geveleyip, sağa ya da sola falan dö diyecek. Küçük haritamızdan beyaz kesikli yerlere yaklaşıyorsak, kopilotun ne demek

THUNDERSTRIKE

istediğini anlarız. Eğer göreviniz tamamlandıysa (pusulanızın altında bir ibare belirir) siz kopilotunuzun gevezeliğine aldırmadan dalın bu beyaz kesikli sınır ötesine. Yoksa sonsuza kadar oralarda dolanıp durursunuz (benim ilk oyunumda saatlerce uçtuğum gibi). Ya da baktınız bu iş olacak gibi değil. Mişın falan hak getire, can maldan tatlıdır hesabı, gücünüz bitiyosa yine soluğu bu kesikli çizgilerin ötesinde alın. Tabi bu kez üç hakkınızdan birisi de yanacaktır. Görevi tamamladığınızda ya da bıraktığınızda bir de -brifing ile öbür tarafta neler yaptığınız tabak gibi önünüze serilecek ve tüm hesabınız ortaya dökülecek.

Amerika'da (oyunun başında Amerika ya da Çin'i seçebiliyorsunuz) ikinci göreve geldiğimde bir keresinde anlamadığım bir durumla karşılaştım. Tam "primary" hedefleri teker teker hallediyorken (zaten yola sırayla dizilmiş inekler) pusulamın altında "mission failed" gibi bir ibare belirdi. Yaa, nerden çıktı şimdi bu. Tam da işimizi hallediyorduk, dedim kendi kendime. Bu "primary" düşmanlar hareketliler ve köprünün öteki yakasına, beyaz çizgiler ötesine kaçıyorlar. Elimizi biraz çabuk tutmak gerekiyor. "Mission failed" eşittir üç helikopterimizden birisi gitti. Silahlardan MK-84 ve MK-88'i pek tutmadım. Nereye attığınızı pek göremiyorsunuz. Kullanması en basit olanı AGM-214 ve MK-3 favorilerim. Gerçi MK-3 sayıca az ama n'apalım. Grafikler muhteşem değil belki ama yeterli. Havada öyle boş boş dolaşırken, aranırken yani, gözünüz radarınızda olsun. Kırmızılar yer hedeflerinizi, sarılar uçanları, beyaz çok hareketli noktalarda size güdümlenmiş, gönderilmiş bombaları gösterir. Aman diyim, dikkatli olun. Eğer gücünüzün ne kadar azaldığına takmaz, kamikazelik yaparsanız ve helikopterinizin içinde görev sırasında şehit düşerseniz öyle üç hak falan dinlemiyorlar ve mezarınızı kazıp başına da GAME OVER yazıyorlar. Thunderstrike'ı akıllıca oynamakta yarar var. Gerçekçi Core firması bir helikopter ekşını yapmış.

Geldik yazımızın sonuna. Doğanın en büyük kanunlarından birisini yaşamımızın tekdüzeliği içinde hep gözardı ediyor, bu yüzden değer yargılarımızda da kayıplar veriyoruz. Ölüm, yaşımızın küçüklüğünden dolayı ölüm bize çok uzak gelebilir. Ama bir gün öyle ya da böyle öleceğimizi düşündüğümüz sürece kendimiz için daha yaşanılabilir ve keyif alınabilinir bir yaşam sürebiliriz. Yaşamınız sürüyor, geçiyor, fark ediyor musunuz?

Mert Topçu

FIRMA: CORE DESIGN (ARCADE)

SİSTEM: 8HD - 20 MB HARD DISK
8 MB RAM
VGA
Minimum PC 486

KARAR: %82

B2 SPIRIT:

Nasıl uçtuğuna hayret edeceğiniz bu devasa uçak 1978'de başlayan bir çalışmanın ürünü. Dünyanın ilk stealth bomber'ı olmak üzere hazırlanan B2 aynı zamanda tamamen CAD kullanılarak dizayn edilen ilk uçak.1993'te deneme hizmetine girdi.

F117 NIGHTHAWK:

30 sene süren araştırmalardan sonra sonunda radar'ı yenmeye başaran ilk avcı uçağı olan F117 1983'te hizmete girdi. O günden bu yana birkaç savaşta değerli, iyi korunan hedefleri etkisiz hale getirmekte kullanıldı. Şu anda 59 tane var.

F22 A:

Giderek hava üstünlüğünü kaybetmeye başlayan F15'lerin yerini almak için hazırlanan F22'ler hala deneme aşamasındalar. Şu anda değişik özellikleri olan 2 model arasında seçim yapılıyor. Birgün 442 tane üretilmesi bekleniyor.

Yüzbaşı John Whiteviper uyanalı çok olmamıştı. Zaten gece boyunca içmiş ve geçirdiği maceralı uçuşları, kaybettiği arkadaşlarını düşünmüştü. Sonra sabaha karşı biraz içi geçmişti sadece. Onlar ABD olarak hep dünyanın barışı için çaba veriyorlardı ama.. Neyse! dedi kendi kendine. Kalktı ve giyinmeye başladı. Sonra yatağının başındaki etejere döndü. Boş bir Jack Daniels ve yarı dolu bir kırmızı Martini şişesi bir önceki gecenin kasvetinin delilleriydi sadece. Küllük izmarit doluydu. Yerler de boş Philip Morris paketleriyle yarısı içilip söndürülmüş izmaritler, buruşturulup atılmış rapor formlarıyla doluydu. Yıllar süren bir göreve bağlılık ve üstün hizmet bilincinin karşılığı olarak bir uyarı kağıdı almıştı önceki akşam. Uyarı bildirileri sarı kağıtlara basılırdı ve pilotlar daha uzaktan bir az sonra ne ile karşılaşacaklarını anlarlardı. Ray-Ban gözlüğünü çekmeceden alırken Michael Sarkinsky' nin askeri künyesi eline geldi. Donakalmıştı. Enazından bugün onu düşünmek istemiyordu ama işte.. Gözleri buğulandı. Ray-Ban gözlüklerinin Bausch And Lomb marka camlarının üzerinden iki damla yaş aktı. Artık fazlasıyla duygulu davranmaya başlıyordu. İstifa etmeliyim diyordu kendi kendine ve o sırada dahili telefon çaldı.

- Whiteviper. Ben Albay Grimshaw. İznin iptal edildi. Hemen odama gelirsen...
- Lanet ettirme bana Rex, yapamam diyorum.
- Johnny dinle. Elimizdeki en tecrübeli serseri sensin. Senin yerine anakuzularını gönderip onların ölüm haberlerini almayı bekleyemem.
- Sorun ne.
- Varlığını yeni tespit ettiğimiz bir hava üssü. Bir AWACS kaybettik. Şimdi hemen buraya gel it herif, kaybedecek vaktimiz yok.
- İt sensin.
- Sensin.
- Hayır sensin.
- İt sensin. Hem de it oğlu itsin. Sana borç diye verdiğim elli papeli geri ver çabuk. Hemen oraya geliyorum.
- Bir dakika. Sanırım konuşma balonları karıştı. Ben gelmeyecek miydim?
- Ne balonları? Sen de kimsin? Neyse, gelirken oradan benim Maltepe'yi de getir...

Onbeş dakika sonra Johnny hangarlara doğru yola çıkmıştı bile. Albay Grimshaw onu orada bekleyecekti. Etraf kıraç bir düzlükle çevriliydi. Güneşli ve çok sıcak bir gündü. Üssün asfalt yüzeyinde sıcaklıktan kaynaklanan bir buğunun ardından hangar kapısında duran bir X-31 ve yer mürettebatı gözükmekteydi. Sert bir hareketle asker O'Conneley Willy's Jeep'i durdurd'u. Grimshaw onu görmüştü. Elindeki kağıtları emir erinin eline tutuşturdu. Johny çabukça jeepten indi.

- Albay Grimshaw..!
- Hayır Johnny, General Grimshaw. Düşen AWACS'ta General Burges da varmış. Yeni aldığım bir mesaj ile onun yerine atandım.
- Yippeee! Çak dostum. Bu arada Burges için de üzüldüm. Ühü ühü!
- Hemen mutluluk dansı yapma Johnny. Galiba daha da üzüleceksin. Uçakta Üsteğmen Sandra Morristown da varmış.

Johnny bir anda sanki üç yıl yaşlanmışcasına bir ifadeyle sordu:

- Pa..paraşütü açılmış mı?

General Grimshaw başını iki yana *shaked and pointed at the parachutes just near to the hanger's gate:*

-I'm sorry man. I think they forgot to take them..!

Suddenly Johnny (Hüooop !! Makiniiist, bu ne yaaaa!)

10 Dakika Ara Fidayda Film

Johnny başını kaldırıp yukarı baktığında hızla iki Su-27 nin açılarak arkasına geçmeye çalıştığını gördü. Okkalı bir küfür savurdu:

ADVANCED TAC

Bir türlü nükleer denemelerini durdurmayan kalleş Fransız'ların yeni uçağı Rafaele C, dünyanın her yerinde kısa pistler ya da uçak gemilerinden kalkarak hizmet vermek üzere hazırlandı. Multi Role özelliğiyle bir sonraki dünya savaşının baş kahramanlarından...

Garip kanat dizaynıyla geriye doğru uçuyormuş gibi görünen X-29 NASA'nın da ortak olduğu bir çalışmanın ürünü. Digital uçuş kontrolü ve mükemmel düşük hız performansıyla pekçok rakibe karşı inanılmaz avantajlara sahip.

Alman-Amerikan ortak yapımı olan X-29 inanılmaz dar dönüş yeteneğiyle testlerde karşılaştığı F18'leri alt etmeyi başardı. Aynı zamanda pilot kaskında bulunan HUD sistemi sayesinde hava savaşlarında yeni bir çığır açmaya aday.

-Shit! Bir daha kokpitte uyumamalıyım. Hemen radarının TWS moduna geçti. Artık düşmana ölümcül son darbeyi vurabilirdi. Hemen yana yattı. Sonra doğruldu ve sola doğru yöneldi. Yere dik konuma geçti ve tekrar yattı. Bir türlü uyumak için iyi bir konuma geçemiyordu.

- Alçaklar, ukumu kaçırdınız! Yetmiyormuş gibi bir de hava sahasını ihlal haaa! Ölümlerden ölüm beğenin.

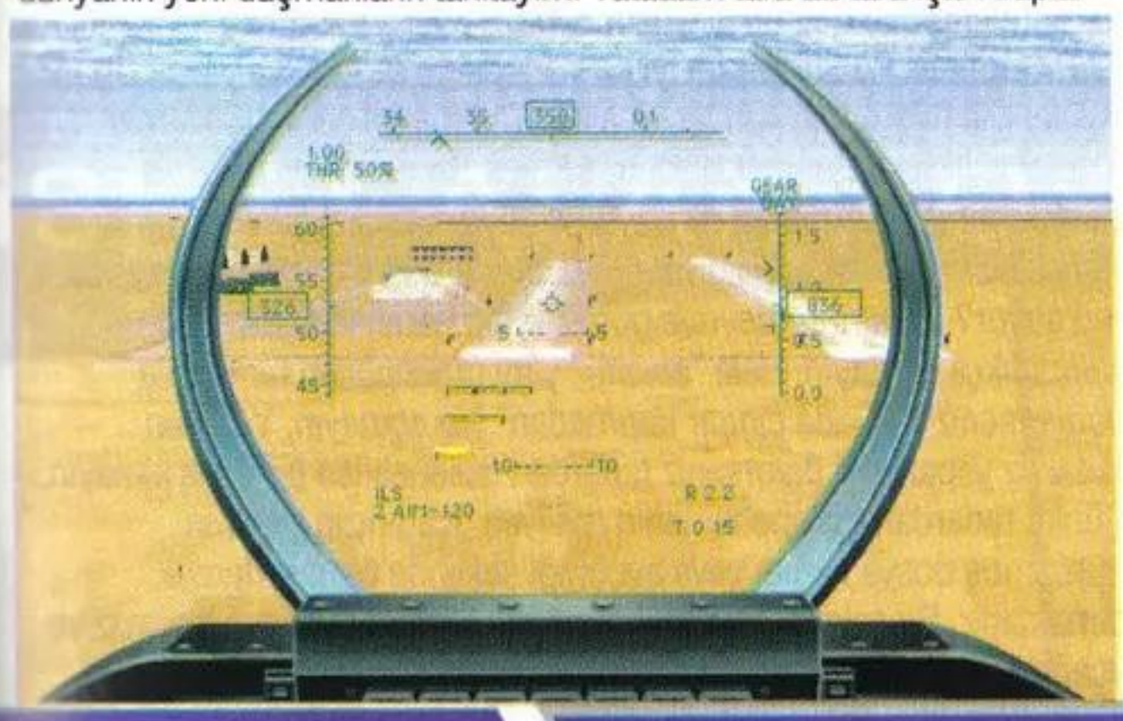
Telsizden bir kahkaha yükseldi.

- Na dubrovska kruczny " ukumu " kah kah keh -Zort! Hihohahaaa!! Na "ukumu" , uykumu uykumu. Hi hi !

Ve Film Böyle Sürer sürer sürer sürer ....

Jane's Advanced Tactical Fighters oyunu büyük yeniliklerle sizin ilgilerinize hazırdır saygıdeğer okuyucular. Ben nisbeten tecrübeli kılavuz pilotunuz Abdullah Mehmet Levent Göçer size simulasyon konusunda verebileceğim en fazla yardımı sağlamaya çalışacağım.

ATF oyunu dünyanın yeni düşmanlarına karşı savaş vermenizi sağlıyor. Biliyorsunuz Ruslar kötü adam rolünden emekliye ayrıldılar. Artık Ruslara laf yok. Çeçen savaşı bir iki yıl daha sürseydi herhalde John Rambo'yu oralara gönderip bir film çektirebilirlerdi belki. Amaaa şimdi dünyanın yeni düşmanların tanıtayım. Tataaam tara tat tara İşte Araplar ve Çinliler. Gerçi Çinlilerin durumuna pek hakim değilim ancak Arapların dünya barışı ve onun yılmaz koruyucusu ABD'den ne istediğini kendilerinin de pek bildiğini sanmıyorum. Belki de bunun cevabı aslında ABD'nin Araplardan ya da daha doğrusu oturdukları yerin derinlerindeki bir yerlerden ne istedikleri bu sorunun cevabı olabilir. Çinliler de bu arada olaya katık (veya çerez, çeşni benzeri bir şey) olarak oyunda yerlerini alıyorlar.

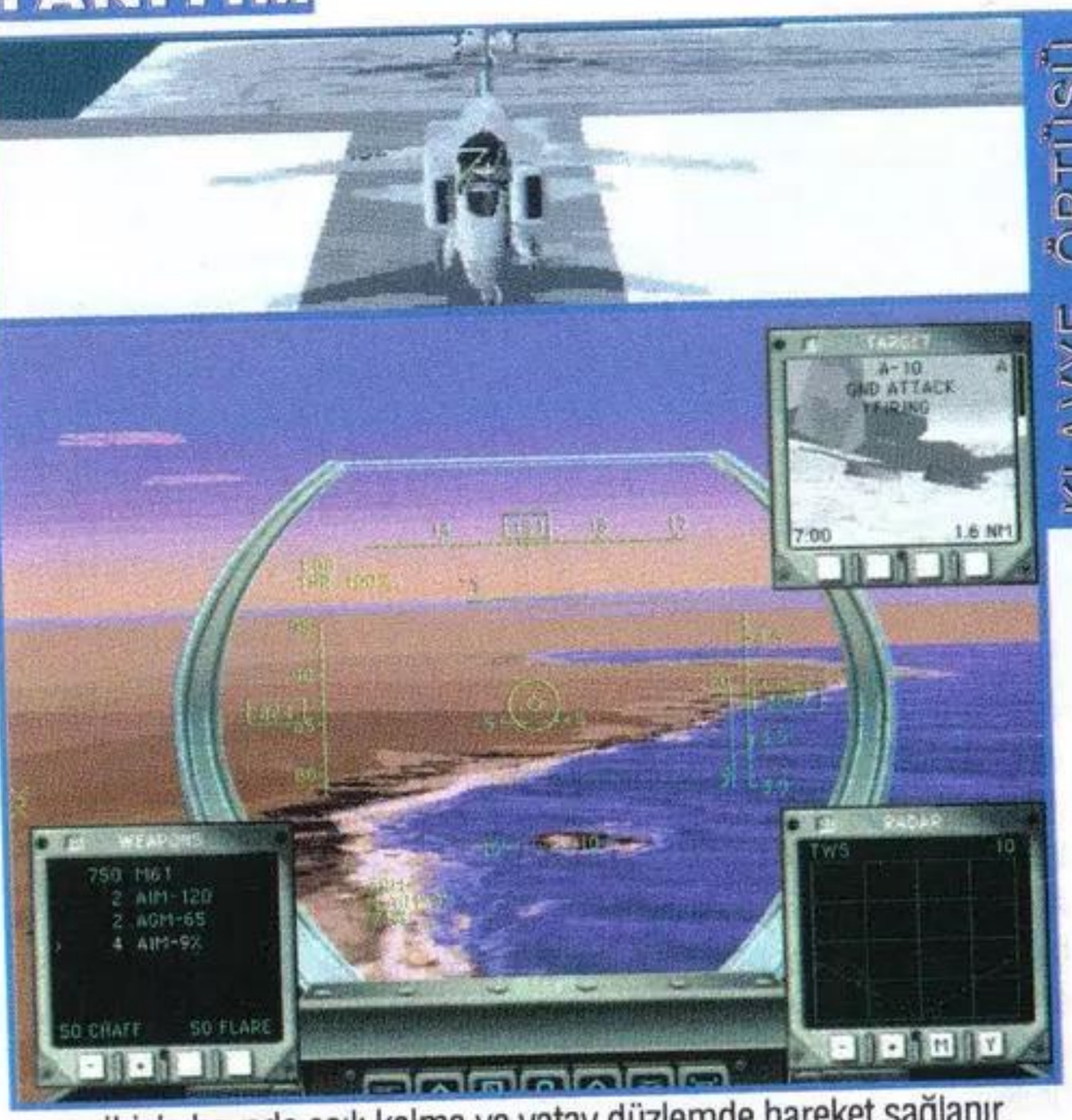


Öncelikle şunu hemen belirteyim. Amaçladığım şey size alışılagelmiş bir simulasyon açıklaması yapmak değil. Çünkü artık oynayan oynamayan hemen herkes G tuşu ile tekerleklere, F tuşu ile flaplara kontrol edildiğini biliyor. Yoksa bilmiyor mu? Ne ayıp. Öyleyse artık biliyorsunuz. Zaten bildik tuş kontrollerini bu türde piyasaya çıkmış olan elli küsürüncü oyunda değiştirip abidik gubidik durumlara yol açmak herhalde bu oyunun beğenilirliği açısından bayağı bir eksi puan olurdu. Ben de buradan hareketle size ATF oyununda yer alan ilginç bazı yenilikler, uçuş performansınızı ve savaş kabiliyetinizi geliştirici bazı bilgiler vermekle yetineceğim. Zaten bu oyunu ikiyüzelli sayfalık ATF elkitabındaki gibi anlatmaya kalkarsak herhalde birkaç sayı tamamen bu oyunu anlatmak gerekir. Bu yüzden meraklısı bu kitapçığı edinip okursa daha hayırlı olabilir. ATF oyununu oynamaya başlamadan önce (eğer oynadıysanız!) daha önceden gördüğünüz bütün simulasyon oyunlarını bir tarafa ayırın. Ancak nasıl olduklarını unutmayın. Çünkü bu oyunda diğer kullandığınız bütün basit uçuş kontrollerini aşağı yukarı aynı tuş kontrolleriyle sağlayacaksınız. Ve fazlası da var. Şöyle ki, kanat pilotlarınıza oldukça kesin ve ayrıntılı emir mesajları göndererek uçuş diziliminden savaş konumlanışlarına kadar, ve hatta hedef paylaşımına kadar varan düzenlemeler yapmanız mümkün. Bunları sırasıyla açıklamaya çalışacağım. En son olarak da klavye kontrolleri gelecek (İ.A.)

BASİT BİLGİLER

Uçaklar metal, metal alaşımları, plastik alaşımları ve türevlerinden üretilmiş savaş araçlarıdır. Bir tepkime verici motorun oluşturduğu hava akımının kanatlar ve kanatçıklar üzerinde oluşturduğu hava akımının vasıta olduğu basınç farklılıklarından faydalanılarak uçağa yerküre tarafından etki eden yerçekimi kuvvetinin yenilmesi prensibiyle havada asılı kalma ve yatay düzlemde hareket sağlanır. Normal olarak havadaki bir kütleye dört güç etki eder. Bunlar uçağın tabii bulunduğu yerçekimi kuvveti, ve buna

TICAL FIGHTERS



KLAVYE ÖRTÜSÜ

Cockpit Komutları:

A	: Otomatik Pilot
Shift+E	: Eject
BS	: Kokpit açık/kapalı
Shift+ĞÜ	: Hud Brightness Kontrol
N	: Hud mode'u değiştirme
W	: Bir sonraki waypoint
Shift+W	: Bir önceki waypoint
D	: Hasar raporu
Shift+D	: Son altı mesaj
Shift+1	: Uçuş penceresi
Shift+2	: Önden görünüş
Shift+3	: Diğer görünüş penceresi
V	: Şu andaki görüntüyü değiştirir.
Shift+4	: Hedef veya radar pencere
Shift+5	: RWR penceresi
Shift+6	: Navigation penceresi
Shift+7	: System durumu
Shift+8	: Silah durumu
Shift+9,9	: Radar penceresi
ö, ç	: Radar range arttırma
Y	: Radar history
Shift+0	: Radar Cross Section
Shift+ı,ş	: Bombalama penceresi

UÇAK KONTROL TUŞLARI

Cursor	: Yön tuşları
Num.1	: Sol rudder
Num.3	: Sağ rudder.
F	: Flaplar
B	: Hava freni
G	: Tekerlekler
1-8 arası	: Thrust kontrol

1:%0 Thr. 2:%25 Thr. 3:%50 Thr.

prensibiyle havada asılı kalma ve yatay düzlemde hareket sağlanır. Normal olarak havadaki bir kütleye dört güç etki eder. Bunlar uçağın tabii bulunduğu yerçekimi kuvveti, ve buna karşıt etki eden kaldırma kuvveti (serbest düşme sırasında bu hemen hemen sadece hava sürtünmesidir), kütleye yatayda etki eden itme kuvveti ve son olarak da bunun karşısındaki bir hava sürtünme kuvvetidir.
Bu fiziksel mekanizmaların kullanılması ve kütle tasarımında yapılan şekil değişiklikleri (aerodinami) sonucunda sesten hızlı uçan savaş araçlarına sahip olabilirsiniz (herkes değil tabii, bu işin de ticareti ve firmaları da var).

GELİŞMİŞ BİLGİLER

Uçaklar düz pistlerden hemen hemen en iyi performansla kalkarlar. Bu da hava alanları ve uçak gemileri demektir. ATF de ayrıca yer verilen VTOL (Vertical Takeoff and Landing, idi galiba) ve diğer kısa mesafede kalkış yapabilen uçaklar du duruma enterasan alternatiflerle gelebilirler.
Şimdi bu oyunda mevcut olan birçok değişiklik ve size daha önceki simulasyon oyunlarında saçma sapan uçuşlar yaptığınızı hissettirebilecek bazı farklılıklardan söz edeceğim. Tüm bunlar uçuş ile ilgili gerçeklere dayalıdır ve aslında düşmanı havada imha etme olayının ne kadar karmaşık ve de zor bir olay olduğunu anlamanızı sağlayabilir.

FARKLILIK 1: Diğer oyunların pek azında buna dikkat edilmiştir. İniş sırasında uçağın burnu havayı mı yoksa yeri mi gösterecek? Hemen hemen hepimiz İkinci Dünya Savaşı uçaklarından kalma bir alışkanlıkla burnumuz tatlı bir açıyla yeri gösterirken inerdik. Daha gerçekçi olsun diye burnumuzu kaldırınca da DONK!.... YANLIŞ! Uçaklar iniş sırasında önce esas tekerlekler (ana tekerlekler veya arka tekerlekler ya da main gears veya undercarriages) üzerine iniş yaparlar. ATF de sakın burun tekerlekleri üzerine iniş yapmayın.

FARKLILIK 2: Bu anlattıklarımdan sonra hemen şunu söylemeliyim ki sonra bana yanlış anlattı demeyin. Çünkü başka bir olay sözkonusu. Eğer iniş sırasında uygun bir hızda oma pisti kaçıracak kadar çok yüksekteyseniz hemen gaz kesin. Burnu aşağı indirmeyin (bu demin anlattıklarıma paralel). Ancak piste yetişemeyecek kadar da çok alçaktaysanız yükselmek için sakın burnunuzu kaldırmayın. Gazı çok az arttırın ve uçağın burnunu ufuk çizgisiyle paralel olacak kadar indirin. Yeterli mesafeyi katettikten sonra hemen ayarlamaları eski haline getirin.

FARKLILIK 3: Diğer oyunların manuellerinde buna dikkat edilmiş midir pek bilmiyorum ama açıklamalarında fazla bahsedildiğine rastlamadım. "Rudder" tabir edilen bir olay vardır ki bu kuyruk dümeni kullanımıdır. Uçağınızın doğrultusunu kanatların üzerine yatmadan yatay hareketlerde değiştirebilmenizi sağlayan bu hareket makineli top atışlarınızın istikamet ayarının yapılmasından tutun "spin" tabir edilen bazı hatalı uçuş olaylarının düzeltilmesinde de kullanılır. Ama bu konuya fazlasıyla dikkat etmeniz gerekir, şöyle ki yanlış hızlarda, yüksekliklerde ve de yataylıklarda bu hareketi yaparak doğrultu değiştirmeniz hiç yoktan spin hareketine girmenize yol açabilir.

FARKLILIK 4: Diğer oyunların pek çoğunda havadan havaya attığınız füzelerin çoğu hedefi bulur. Atış sonrasında ise attığınız füzenin nasıl ıska geçtiğini çoğukez görmezsiniz bile. YANLIŞ!. Çünkü eğer bir füzeyi onun en iyi atış kurallarına uymadan atıyorsanız füzenin ardından bir el sallamayı ihmal etmeyin. Küçüklüğümden beri Aim-9 Sidewinder füzesini pek sevmezdim. Sparrow'lar daha havalı gelirdi. Ancak (bunu da Top Gun oyununun kitapçığından öğrendim) Amerikan pilotlarının en sevdiği füzelerden biri Aim-9'lar imiş. Atış şartlarının daha zor ve dikkatli yapılması gereken bu füzeler daha yüksek isabet oranlarıyla Amerikan pilotlarının gözdelerinden biri haline gelmiş. Tam tesine Aim-7 Sparrow'lar ise oldukça güvenilmez füzelermiş. Bu bana çok ilginç geldi. Ama artık sparrowlar üste yeterli sayıda AMRAAM füzesi yoksa kullanılıyor ve de Aim-9'ların yepyeni versiyonları var.

FARKLILIK 5: Eskiden oyunlarda yaptığımız (belki siz böyle yapmıyordunuz) yaptığım şeyler düz uçuş, düşmanın tespiti ve ha babam de babam düşmanı yakalayana kadar dön dur prensibi idi. Bu da yanlışmış. Daha ayrıntılı bilgi için SAVAŞ MANEVRALARI'na bakın.

FARKLILIK 6: Radar bayağı iyi bir nanedir ve de çok işe yarar. Onun vasıtasıyla düşmanın yeri tespit edilir. Çook ama çook uzaklardan füzeler atılır ve düşman kahrolur. EKSİK! Siz düşmanı radar ile görebiliyorsanız düşman da büyük bir ihtimalle sizi görebiliyordur. Ayrıca sizin uzun menzilli füzeleriniz var da düşman sadece tükürük mü atıyor? Radarınızı devriye görevlerinin haricinde çok mecbur kalmadıkça açmayın. Hele "stealth" yani gizlenebilen bir uçakla uçuyorsanız "havada cıngar kopmadan" hiç açmayın. Yok ben radarsız yapamam diyorsanız radardan gizlenebilen bir uçak almayın. Çünkü radardan gizlenebilmenin maliyeti uçağınızın şeklinin buruşmuş dosya kağıdı veya ayçöreği şeklinde olması demek olmaktadır. Bu şekiller de size fazlaca bir manevra imkanı tanımaz ve uçağınız da alacağı hasarlara fazla dayanamayabilir . Radarsızlığa çare olarak size enteresan bir çözüm önerimiz var. Bu da pasif radar. RWR (radar warning receiver) konumu size aktif radar sinyalleri göndermeden diğer var olan kütleleri tespit edebilmeye vasıta olur. Ayrıca bir de RCS durumu vardır ki bu da bir bakıma sizin radar kimliğinizi ve de düşman tarafından tespit edilebilirliğinizin miktarını gösteren bir konumdur. Hazır bu nanelerden bahsetmişken size normal radarlarda mevcut bulunan iki konumdan, RWS ve TWS konumlarından bahsetmek istiyorum. Bu konumlar pek çok oyunda mevcuttur ve de ne oldukları da pek belli değildir. Bilenler biliyordur ben bilmeyenlere söyleyeyim. RWS (range while scanning) uzun menzillerde düşmanı tespit etmeye yarar. Düşmana radar ekranından tıklarsanız ve sonra da U tuşuna basarsanız kütlenin dost mu yoksa bilinmeyen bir taraftan mı olduğunu anlayabilirsiniz. Bilinmeyenler tarafsız ve sivil hedefler de olabilir. Bu konumdayken radarınız düşmana kitlenemez. Düşmana kitlenmek için TWS konumuna geçmelisiniz. TWS (track while scanning) konumu olmaktadır ve kısıtlı menzillerde geçerlidir.

4:%75 Thr. 5:%100 Thr. 6:%100&AB
7:-5% Thrust 8:+5% Thrust
Short TakeOff&Vertical Landing
Z : Vector Thrust back 10'
Shift+Z : Vector Thrust fully back
X : Vector Thrust down -10'
Shift+X : Vector Thrust fully down
Thrust Vectoring
Ctrl+ Cursor Tuşları: Pitch ve yaw, vectored thrust
0 (sıfır) : Oto-center
GÖRÜNTÜ KOMUTLARI:
F1: Ön F2: Arka F3: Look-up
F4: Hedef F5: Gelen misil
F6: Wingman F7: Hedef
F8: Hedeften uçak görüntüsü
F9: Fly-by F10: External
F12 veya Ctrl+F7: Missile görüntüsü
Sağ shift+ Cursur: Pan
+,- : Zoom
T,Shift+T : Hedef belirleme
Ş : Hedef seçimi iptal
Ctrl+Z : En yakın hava hedefi
Ctrl+X : En yakın yer hedefi
Ctrl+A : En yakın dost uçağı
Enter : Görünen diğer hedefi seç
: Radardaki diğer hedef
İ : Radar'da hedefi ortalama
Ş : Radar seçimini iptal
R : Radar seçme
I : IR alıcısı
M : HARM araştırcısı
U : IFF Squawk gönderme
J : Jamming

FIRMA: Electronic Arts(Uçak Sim.)

SİSTEM: 29HD veya 1 CD ROM
45 MB HARD DISK
8 MB RAM
SVGA Minumum PC 486

KARAR: %88

SAVAŞ MANEVRALARI

Savaş durumunda iki tür çatışma tipini seçebilirsiniz. Bunlardan birincisi Enerji Savaşıdır. Tamamiyle profesyonellik gerektirir ve son derecede dikkatli davranmak gerekir. Avantaj olarak kullanılacak şey hızınızdır. Hız da uçuşta zor kazanılan ve kolay kaybedilen bir avantajdır. Ancak doğru kullanıldığında en iyi silahınız hızınızdır. Çünkü düşmanı safdışı edemeseniz de sıcak çatışma alanından daha avantajlı bir konum yakalamak için çıkabilir veya en azından kaçabilirsiniz. Enerji savaşını benimsemiş olan pilotlar yüksek hızlarda (en yüksek hızda değil) ve yüksek irtifalarda yaklaşan pilotlardır. İyi hesaplanmış dalışlar ve manevralar ile uygun bir ateş açısı yaklaşık bir-iki saniyeliğine yakalanılır ve düşman toparlanmadan atış yapılır. Böylelikle beklenmeyen saldırılar yapabilirsiniz. Enerji savaşında kullanacağınız potansiyel çoğunlukla yüksek irtifa başlangıçlarıyla sağlanılır. Ancak şunu kesinşikle unutmayın. Enerji (yani momentum) kolaylıkla kaybedilebilinir. Momentum keskin dönüşler, yanlışlıkla açılan iniş takımları, uçak hava frenlerinin açılması ve de tırmanışa geçilmesi ile kaybedilir. Tekrar kazanılması zordur. Uçaklardaki bir olaydan burada hemen bahsetmeliyim. Diyelim ki 10000 fit yüksekliktesiniz. Eğer direk olarak uçağın burnunu kaldırarak 15000 fite çıkmaya kalkarsanız hızınız çabukça azalacaktır. Belki "stall", yani motor itme gücünün (aerodinamik olayları da göz önüne alarak) yer çekimini yenemediği duruma bile düşebilirsiniz. Ancak bu manevrayı yapmadan önce 8000 fite inerek vakit kaybetmeden 15000 fite doğru burnunuzu kaldırırsanız hızınız daha az düşebilir. Bu uçağın şekli ve havayı yarabilme özelliğiyle çok alakalı.İkinci tip savaş ise Dönüş Savaşıdır. Yani hepimizin en bildiği yöntem. Ancak burada da bilmediğimiz bir şey var ki o da HUD üzerindaki düşey çizgi şekilli hız göstergesi üzerindeki bir ok işaretidir. Bu işaret (ben bu oyunda da gördüğümü hatırlamıyorum) eğer hızınızın o andaki değerini gösteren küçük çizgiye yakın ise dönüş yarıçapının en kısa olduğu yerlerde bir yerde olduğunuzu anlayabilirmişsiniz.

Evet bizden bu kadar. Ancak size tavsiyem bu oyunun kitapçığını bir şekilde edinmeniz veya gidip (meraklılar lafım size) orjinalini almanız. Çünkü kitapçıkta size anlattıklarımdan çok daha fazla faydalı şeyler bulabilir ve öğrenebilirsiniz. Eğer İngilizceniz iyi ise tabi.

Levent Göçer

BELLEK BİLGİSAYAR

DiSKET ALANA OYUN ÇEKİMİ BEDAVA

!!! TOP 10 !!!

1- Duke Nukem 3D Full (12)
2- C&C Covert Oper. (13HD)
3- A.T.F. (9HD)
4- Big Red Racing (18HD)
5- 2 Fast 4 You (5HD)
6- Settlers 2 (11HD)
7- Worms Plus (10 HD)
8- Rise of Anc. Empire (9HD)
9- Witchaven 2 (9HD)
10- Cronicles of Sword (29HD)

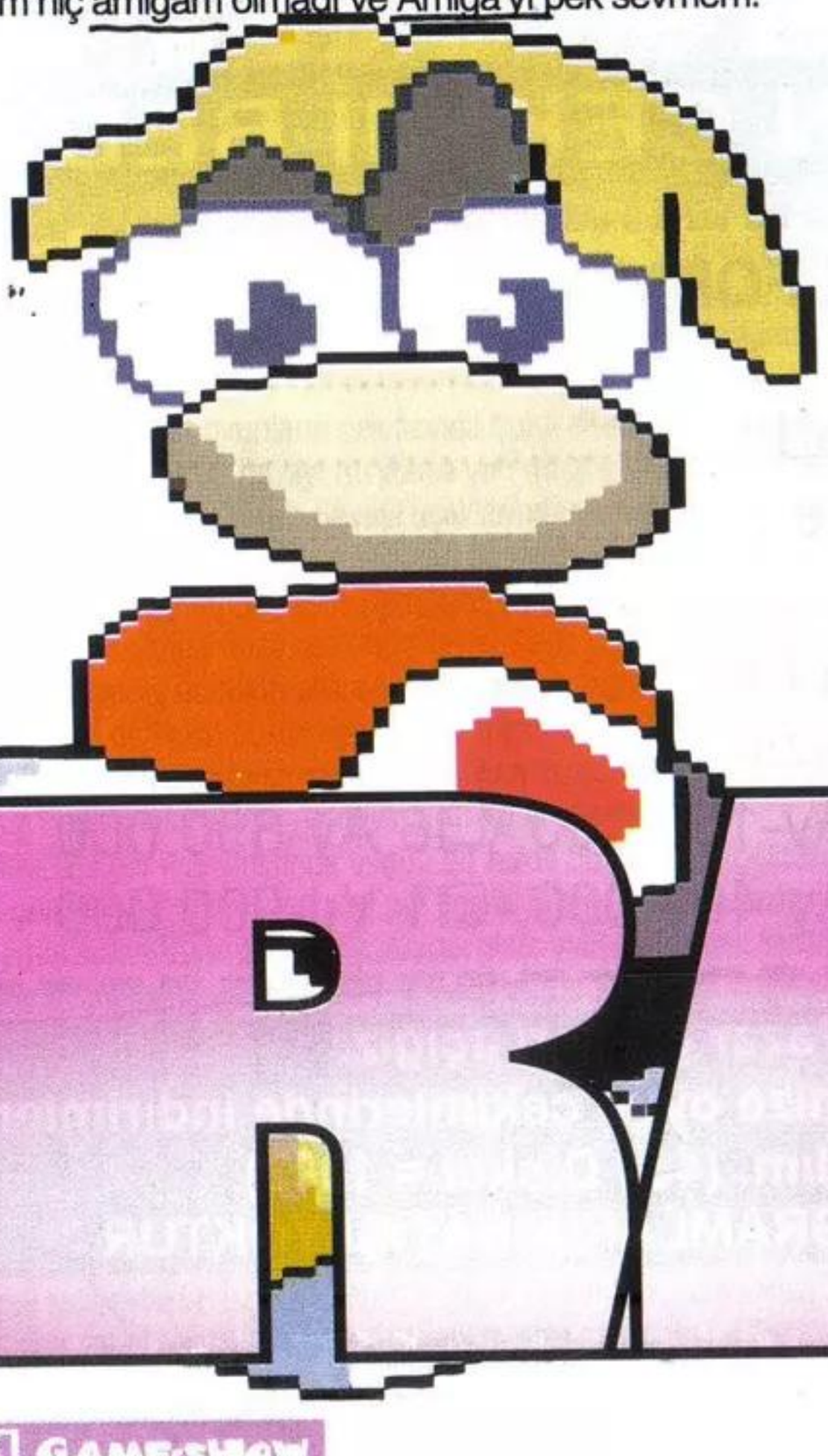
ÜYE FORMU

Adı :.....
Soyadı:.....
Adres :.....
.....
Tel & Fax :.....
PC'nizin Öz. :.....
❑1 Ay-150.000.-❑6 Ay-650.000.-
❑3 Ay-400.000.-❑1 Yıl-900.000.-

◆ Pazar günleri açığız.
◆ Üyelerimize oyun çekimlerinde indirimler.
◆ Arşivimizden oyun seçin, CD'ye yazalım. (450 Disket = 100$)
TELİF HAKKI BULUNAN PROGRAMLARIN SATIŞI YOKTUR.

ADRES: BAĞGAT CAD. ÖZDERİCİ PASAJI NO:155/31 MALTEP
TEL: 0216 3706828-3524390 FAX:0216 3524390 ISTANBU

Sıkılıyorum,sıkılıyorum,sıkılıyorum ve de sıkılıyorum! Yaz gelmiş ben bilgisayarımın başında sıkılıyorum. Güzel adventure'ların hepsi bitmiş, Dungeon Keeper hala çıkmamış. Crusader, Hexen hiç biri beni eğlendirmiyor. Darksun 2'de bozuk! Ben ne yapıcam? Yok mu şöyle eğlenceli, neşeli ve zevkli bir oyun? Belki kafa yorucu bir şey istemiyorum? Alaaddin oynamaktan sıkıldım artık.... Aaaa! O ne? Evet..evet bir platform oyunu gelmiş. Ne iyi etmiş. Şu doom gibinler çıktığından beri doğru dürüst bir platform oyunu gelmiyordu. (Bu arada Quake önümüzdeki yüzyıl belki çıkacakmış!) Bakalım bu nasıl dedik,aldık,install ettik. Oyunu Ubi Soft yapmış. Kız Ubi! Nerelerdeydin bu kadar zamandır? Zamanında az mı Iron Lord oynadıydık.... Ama helal valla bir platform oyunu bu kadar güzel yapılabilirdi. Bir platform oyunundan isteyeceğiniz, istemeyeceğiniz her şey var. Aşırı şirin ve mükemmel grafikler. İnanılmaz güzel ve detaylı backgroundlar, yüksek oynanabilirlik (doğru mu yazdık??) ,harika ses efektleri, iyi bir save sistemi ve yaklaşık 90 level!!! Ben Amiga'da (Hayır benim amigam değildi. Zaten benim hiç amigam olmadı ve Amiga'yı pek sevmem.



Benim damarlarımda C-64 kanı akar...) James Pond 2'yi oynarken bundan iyisi olamaz diyordum ama artık var. Scroll çok iyi yapılmış. İnsanın gözünü yormuyor. Ayrıca oyunu cd'de alırsanız (cd'de var ama ben hiçbir yerde bulamadım. Bulursanız lütfen dergiye not bırakın.) cd-audio müzikleri ve 53MB animasyonu var. Yani bu diskette müzik olmadığı anlamına geliyor. Ama o kadar çok ses efekti var ki müziğe gerek kalmıyor. (Tabii yine de muhteşem Ubi Soft müziklerini (hem de cd-audio) dinleyemiyorsunuz) Nıniii yine de oyunu müziksiz oynamayacaksınız. Şimdi beni iyi dinleyin. Bu sadece Rayman için değil müziksiz ve ya müziğini beğenmediğiniz oyunlar için de işinize yarayacak müthiş bir tiyom var. Şimdi diyelim cd-rip Command&Conquer oynuyorsunuz. Walkman dinleseniz ses efektlerini duyamayacaksınız. Müziksiz de oyun bir parça sıkıcı oluyor. Pekii hem oyunun seslerini duyup hem de walkman dinlemeye ne dersiniz? Cevabınız evetse iki tane erkek jack buluyorsunuz. Bunları birbirine bağlıyorsunuz. (Evet iplikle üst üste bağlıyorsunuz ki daha iyi ses gelsin! Kendiniz yapamayacaksanız başkasına yaptırın (Bu anlamayanlar için bir nottu (Aziz mesela) anlayanlar üzerinize alınmayın)) Hah ben ne diyordum? Bir gün bubam harpte... (Şişt Erzurum çık aradan!) Bu jacklerden birini ses kartınızın arkasındaki LINE-IN girişine diğerini de ses kaynağınıza (walkman yani) takıyorsunuz. Artık müzik ses kartından duyulabilir. (Bu yöntem cd-audio kablonuz yoksa cd-driver'ın speaker girişi ile line-in arasında da uygulanabilir.) Hadi bu kıyaamı da unutmayın. Ben oyunuma döneyim en iyisi. Oyunda Rayman adında garip ve şirin bir şeyi (ben bir şeye benzetemedim siz?) hoplayıp zıplatarak "!" işaretli tabelaya kadar getirmeye çalışıyorsunuz. Doğal olarak oyun sırasında karşınıza patlak gözlü komik yaratıklar çıkıyor. Bunlara değince sol üstteki enerjiniz azalıyor. Başlarda onlara dil çıkarıyorsunuz. Sonra da elinizi yumruk yapıp onlara fırlatmaya başlıyorsunuz! Oyunun ilginç yanı da burada oyunda ilerledikçe yeni özellikler kazanıyorsunuz. Bazı bölümlerin sonlarında bir peri size değişik güçler veriyor.

Perinin çıktığı bölümleri onun size verdiği yeni özelliği kullanarak geçiyorsunuz. (Bunlar basit şeyler. Örneğin ilk bölümde yumruk özelliği kazanıyorsunuz. Burada yapmanız gereken havada asılı duran kabağa yumruk atarak düşürmek ve onun üstüne çıkarak tabelaya ulaşmak.) Oyunun diğer güzel yanı da harita bölümü. Bir bölümü bitirince haritaya çıkıyorsunuz. (Hani dürbünlü yer) Burada şapkanın üzerine gelerek isminize save yapabiliyorsunuz. Yeni açılan yoldan yeni bölümlere geçiyorsunuz. Oyunun en güzel tarafı oynadığınız bir bölümü tekrar oynayabilmeniz. Bir bölümde ulaşamadığınız yerler ve buralarda bonuslar olabilir. Onları hemen alacaksınız diye birşey yok. Zaten isteseniz de alamıyorsunuz. Buralara yeni özellikler kazandıktan sonra geleceksiniz. Bunun iyi tarafı oyunun ömrünü uzatması. Kötü tarafı yok istemezseniz oynamazsınız! Oyun içinde bir sürü mavi küre göreceksiniz. Bunları almaya çalışın. 100 tane toplayınca bir hak alıyorsunuz. Ayrıca bonus level'a girmenizi de sağlıyor. Bonus level'a girmeye gelince,hoplayıp zıplarken bir şapka göreceksiniz. Yanına gidin. Eğer altından adam çıkıp elini açarsa yeteri kadar küreniz var demektir. (Sayısı değişiyor. Başlangıçta 10) Böylece bonus level'a girebiliyorsunuz. Burada amacınız süre dolmadan bütün küreleri toplamak. Yine bir hak alıyorsunuz. Bu arada bazılarına ulaşamıyorsanız boşuna yırtınmayın gereken özelliğe sahip değilsiniz demektir. Oyunda 5 ada var. Her adanın son bölümde bir yaratık çıkıyor. Yalnız sadece belirli bir noktasına yapılan vuruşlardan etkileniyor. (Mesela Arı,iğnesinden) Bazı bölümler çok zor gelecektir. Ama inanın oynaya oynaya alışacaksınız. 1 saatte geçtiğiniz yeri 15 dakikada geçmeye başlayacaksınız. Rayman'de toplamanız gereken bir sürü obje var. Bunlar genellikle vuruş gücünüzü arttırıp,enerji,hak gibi şeyler veriyor. Oyunda asıl amaç bölümler içinde göreceğiniz kafeslere yumruk atarak içindekileri serbest bırakmak. Ama az önce söylediğim gibi yanına ulaşmak için bazı özelliklere sahip olmanız gerekebilir. Kafese ulaşamıyorsanız sonra tekrar deneyin.

Rayman'de de her oyunda olduğu gibi bir menü var. Burada önemli olan start ve options. Start'ı seçince (ilk oynayışınızda) 3 tane boş slot çıkar. Bunlardan birini seçip adınızı yazıyorsunuz. Oyunu save edince (nasıl olduğunu yazmıştım) kaldığınız yer buraya kaydediliyor. Tekrar start'ı seçince isminizi seçip kaldığınız yerden devam edebiliyorsunuz. İsterseniz boş slotları seçip yeni bir oyuna başlayabilirsiniz. Options'ta oyunun tuşlarını ve grafik kartıyla detayları ayarlayabilirsiniz. Burada önemli olan grafik ayarları. 3 seçiminiz var. Hızlı ve yavaş pci kartıyla vesa kartı. Ben 1MB ISA kartımla PCI 1'i seçince orta detayla bayağı iyi bir hızla oynadım. Üstelik kartım diğer seçeneklerde çalışmadı! (Oak) Bu yüzden en iyi performansı elde edene kadar detaylarla oynayın. Sisteminize göre değişik detay seçenekleri çıkacaktır. Bir oyun bende olmadık yerlerde yavaşladı. Bölümle bir ilgisi yok. Bölüm geçince ya da ölünce oyun bazen yavaşladı. (PCI1'le oynuyorum) Böyle birşey olursa ESC'e basın. Detayları değiştirin. Oyun hızlanacaktır. Herhalde kartımla ilgili bir uyumsuzluk oldu. Eee? Menüler tamam,oyunu anlattık,bol bol övdük? Herhalde bitti? Bu arada size söylemek istediğim çok önemli birşey var. Ama yer kalmadı Simon yazısında okursunuz. Hadin şimdi kapın 11 disket gidip bu harika oyunu çektirin. Putty Squad çıkana kadar bulabileceğinizin en iyisi. (Bu arada Johnny Bazooka iğrenç bir oyun sakın almayın) Son olarak bir dilek: Creatures 3 çıksın....

Efe "turtle" Mumoğ

FIRMA: UBI SOFT (PLATFORM)

SİSTEM: 11HD - 45MB HARD DISK
4 MB RAM
VGA
Minimum PC 486

KARAR: %89

MAN

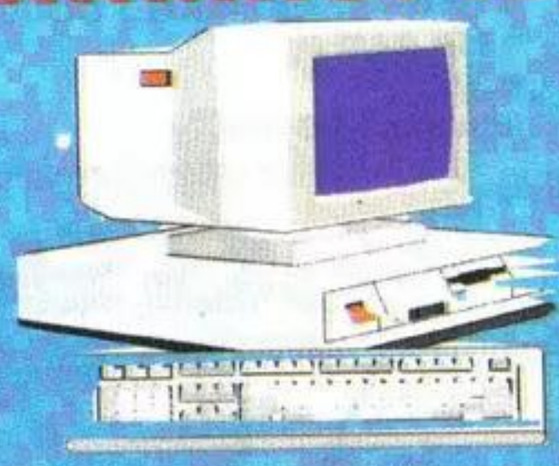
UPGRADE

ETMEK İÇİN DAHA NE KADAR BEKLEYECEKSİNİZ ?

ARTIK KARAR VERDİYSENİZ ŞU ANDA
DOĞRU REKLAMA BAKIYORSUNUZ.
ARAYIN BİZİ !
SİZE UYGUN BİR ÇÖZÜM SUNALIM.
BİLGİLİ ELEMANLARIMIZDAN VE UYGUN
FİATLARIMIZDAN YARARLANIN.

BİLGİSAYAR ALACAKSANIZ

HER TÜRLÜ KONFİGURASYONLARDA
EN UYGUN ŞARTLARDA
GARANTİLİ BİLGİSAYARLAR.
GELİN 'PREMİER'
MARKASI İLE TANIŞIN.



Network Sistemleri Kuruluşunda
Anahtar Teslimi Çözümler. (Novel,
Unix, Workgroup)

SE-SİS

BALABAN SOK. NO:5/1
MERİÇ KONAK 10 APT.
MECİDİYEKÖY - IST.

TEL: 0212 2755990 - 0212 2674827 FAX: 0212 2674827

YAVAŞ İŞLEMCİSİ, AZ HAFIZASI, KÜÇÜK HARDİSKİ OLUP DA ZEVKLE OYUN OYNAMAK İSTEYEN SESSİZ ÇOĞUNLUĞUN KÖŞESİ...

NOT ENOUGH MEMORY

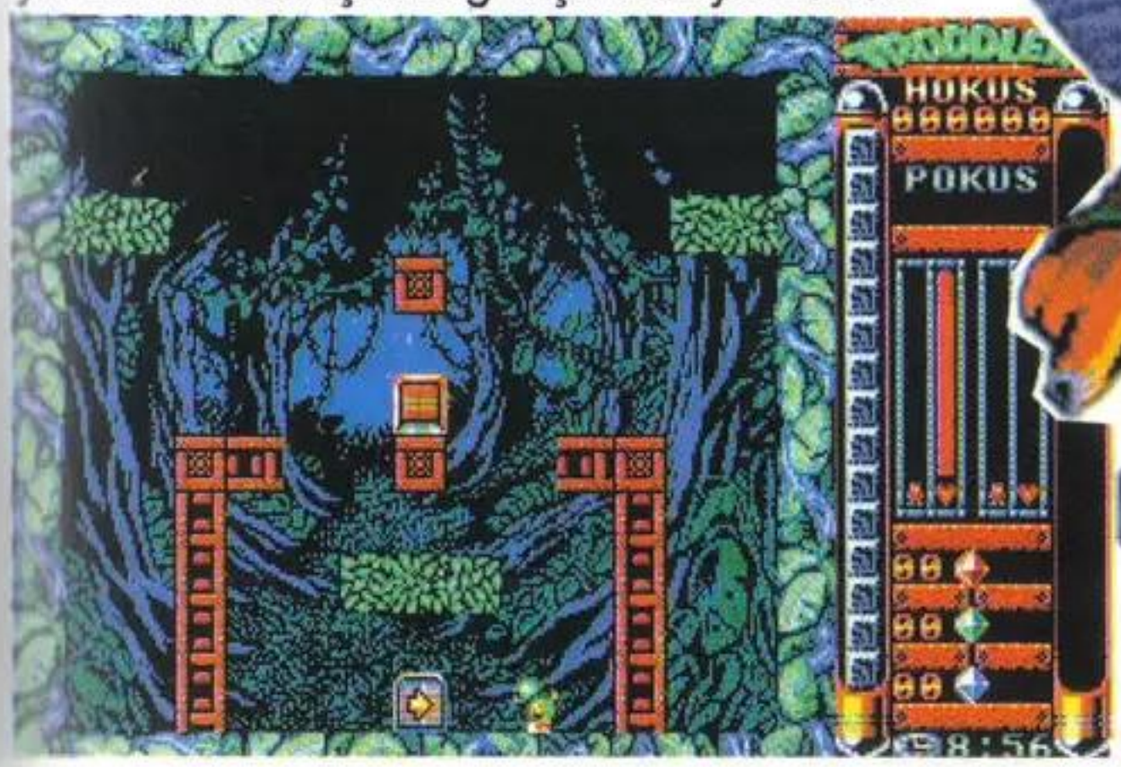
Olamazz.. İşte işini hep son ana bırakanların sonu budur. MEG dikilmiş tepeme, elinde kızılcık sopası, "Hadi çabuk yaz yazını. Bugün son günün, yazmazsan ben sana sorarım... " diyerek zaten aklıma zar zor gelen mavraları unuturup adamı strese sokuyor. Görüyor musunuz sevgili kitlem sizin için bakın nelere katlanıyorum. Kıymetimi bilin. "Yahu tamam çekil başımdan saat sabahın ikisi, sen git uyu ben sabah yazımı teslim edicem." dedim ama dinletemedim. Zaten onun da işi varmış. Sabaha kadar o reklamları hazırladı, ben de yazımı bitirdim. Ama bitirdim. Oh be bitirdim.

☒Serkan UYBAŞ

TRODDLERS

N'oluyor bakalım ?... Kitlem Lemmings türü oyun mu istiyor ?. Öyle güzel bir oyun bulmuşum ki, saatlerce başından ayrılamadım. Bu güzel oyunu ben kitlemden esirger miyim hiç? Bu oyun Lemmings'den hoşlananlar için alternatif oyun olarak sunulabilir. Yine oyunda beyinsiz yaratıklar var fakat bu sefer yaratıkları istediğiniz gibi yönlendiremiyorsunuz. Bu beyinsiz yaratıklar önlerine çıkan her şeye tırmanıp tavanda dolaşabiliyorlar. Oyunda bölüm geçebilmek için yaratıkları Exit yazan kutuya sokmalısınız. Yaratıkları yönlendiremediğinize göre "Bu işi nasıl yapacağım acaba ?... " diye sorabilirsiniz. İşte oyunu yapanlar da bunu düşünmüş ve oraya buraya koymanız için size kare şeklinde taşlar vermişler. Bu taşları engel olarak koyup, yaratıkların istediğiniz yere gitmesini sağlıyorsunuz. Taşları koymak için mouse'un sol tuşuna, taşları koyduğunuz yerden almak için sağ tuşa basıyorsunuz.

Ancak bu işlemleri sadece çevrenizdeki bölgelere yapabilirsiniz. Yaratıkların yolu dönüp dolaşıp Exit'a düşerse, o zaman işi başardınız demektir. Belli sayıda yaratığı Exit'a sokarsanız o bölümü bitirmiş olursunuz. Bölümleri bitirdikçe alacağınız şifreleri daha sonra girerek kaldığınız yerden devam edebilirsiniz. Her bölümde değişik konu olduğundan, oyunu uzun süre sıkılmadan oynayabilirsiniz.



ALIENBREED

Kan, korku, dehşet, hepsi bu oyunda. Her an karşınıza bir yaratık çıkıp sizi parçalayabilir. Patlamak üzere olan binadan kurtulmanız lazım. Bunun için her kattaki yaratıkları öldürüp asansörü bulmanız gerekiyor (Bu yaratıklar da öldür Allah öldür bitmiyor). Asansöre binip bir üst kata çıktığınız da bölümü tamamlamış oluyorsunuz. Her kattaki odaları dolaşıp; para, mermi ve anahtar toplayın. Anahtarlar kapıları açmak için gerekli. Eğer kapıları açmak için elinizde anahtar yoksa silahınızla ateş edip kapıyı kırabilirsiniz. Sağdan soldan topladığınız paralar ile her katta bulabileceğiniz bilgisayara bağlanarak değişik silahlar, hak, anahtar, mermi alabilirsiniz. Oyunun asıl zevki iki kişi oynayınca çıkıyor. Böylece çevredeki düşmanları da paylaşmış oluyorsunuz. Güzel grafikleri ve hızlı oynanışı ile macera oyunu arayanlara bu oyunu ısrarla tavsiye ederim. Aslında oyunun zevkini iki kişi oynayarak daha iyi alabilirsiniz. İki kişi oynanınca silahları ve cephaneleri kapışmak, birbirinize yardım etmek daha eğlenceli oluyor. Kendiniz kadar iyi oynayan bir arkadaşınız ile bu oyunu bitiricem diye sabahlamanız içten bile değil. İki kişilik oyunlarda klavye kontrolünün biraz güç olduğunu söyleyebilirim. Ama gerekli ayarlamaları yaparsanız o problemi halledebilirsiniz. Şu anda ikincisi ve üçüncüsü de Team 17 tarafından yapılıp piyasaya sürülen Alien Breed serisini bilgisayarı benim kadar kötü olmayan diğer arkadaşlara tavsiye ediyorum. Hele Alien Breed 3'de programcılar kendilerini iyice aşmışlar. Değişik silahlar birbirinden ilginç görevler oyuna ayrı bir hava katıyor. Zaten bu Team 17'yi eskiden beri tanırım. Kötü oyun yapmaz keratalar. Bu arada sessiz kitlemden bir ses geldi. Gönderdiği mektup için Alper'e ve 23 arkadaşına teşekkürlerimi sunuyorum ve Alperi 'Not Enought Memory misyoneri ilan ediyorum'. Alper hangi takımı tuttuğumu sormuş. Alperciğim, Master'lar takım tutmaz, ama tahmininin doğru olduğunu söyleyebilirim. Davamızın daha geniş kitlelere ulaşması için sana güveniyorum.

YO JOE!

Bu ayki platform oyunu açığını Yoe Joe ile kapatmaya karar verdim. Bol hoplamalı zıplamalı, vurdulu kırdılı oyunlardan hoşlananlar için ideal. Hem öyle çocuk oyunları gibi basit de değil. Düşmanlarınız sizi sonuna kadar zorluyor. Ayrıca suyun altında da yüzebiliyorsunuz (Ama balıklara dikkat edin, bu balıklar adamı ısırıyor). Zıplarken de dikkatli olmalısınız aksi halde kafanıza yarasaya çarpar. Sağa sola giderken karşınıza her an bir iskelet ya da bıçaklı adamlar çıkabilir. İşte her tarafınız böyle düşmanlarla çevrili iken, siz şatonun içindeki hazineyi bulabilmek için çırpınıp duracaksınız. Etraftan toplayacağınız molotof koktyllerini, düşmanlara uzaktan atıp onları yakabilirsiniz. Yüksek bir yere tırmanmak istediğiniz de zıplayıp tırmanacağınız duvarın kenarına tutunun. Sonra kendinizi yukarı çekin. Böylece bir üst kata çıkmış olursunuz. Bence platform oyunu arayanlar bu oyunu kaçırmasınlar. Evet arkadaşlar bu aylık da bu kadar hepinize iyi tatiller diliyorum.

PROBİM
MÜHENDİSLİK VE BİLGİSAYAR HİZMETLERİ

PC-GAME CLUB
ÜYELİK İÇİN BİZİ ARAYINIZ.

Seçkin PC Ve CD Oyun-Program Arşivi, Kaliteli Malzemeleriyle Hizmetinizdeyiz...

6 Üyemize süpriz hediyeler, Her ay tüm üyelere çeşitli programlar ve listemizi içeren bir disket hediye, 10 Disketiyle birlikte oyun alana, ilaveten bir disketlik oyun bizden, Üyelere indirimli tüketim malzemeleri ve CD Paket ProgramLarında % 5 İndirim...

EN ÇOK SATILAN CD-ROM OYUNLARI

FIFA'96 (1 CD)
EF 2000 (4 CD)
WING COMMANDER IV (6 CD)
GABRIEL KNIGHT 2 (6 CD)
TOP GUN (2 CD)
WARCRAFT (1 CD)
REBEL ASSAULT II (2CD)
RIPPER (6 CD)
NBA LIVE 96 (2 CD)
SWAT (4 CD)

* Siparişleriniz Türkiye'nin her köşesine APS ve KARGO ile adrese teslim edilir.
* Listemizi 1 adet DD disket göndererek temin edebilirsiniz.

Bestekar Sok. Ekşioğlu Kardeşler İşhanı 11/69
(Altıyol Vakko Yanı) 81300 Kadıköy / İST.
Posta Çeki Hesap No: 659880
Tel: (0216) 414 22 33 - Fax: (0216) 349 82 83

ARŞİVİMİZDEN OYUN SEÇİN...
CD'YE YAZALIM
420 - 450 DİSKET OYUN 100$
OYUNLARA MENÜ İLE HIZLI ULAŞIM

Macbeth

Adventure/Strateji/Simulasyon

Bir daha asla açılmaması umuduyla yapılan devasa kapılar açıldığında, sonsuza kadar unutulma umuduyla hapsedilen dışarı çıktığında, son bir umut diye koyulan muhafızlar yere serildiğinde, bütün duyguların babası, bütün lanetlerin atası, sonsuzluğun başı ve sonsuzluğun sonu olan korku insanları avucunun içine aldı. Korkunun karşısında öyle zavallıydılar ki bir an direnmek bile akıllarına gelmedi, ruhlarını bir anlık acı, tatlı rahatlamayla ona teslim ettiler. Yüzlerindeki kanın çekildiğini, ellerinin bir anda buz kestiğini hissettiler, aralarındaki en zayıflarının dişleri bile çatırdadı ama kimseden bir şikayet bile gelmedi. Bu onlar için çok yeni bir şeydi, sevgiyi, üzüntüyü, ihtirası ve kaybı hissedebiliyorlardı ama korku öylesine netti, öylesine keskindi ki sanki onları saran bir duygu değil de, uzun zamandır ne olduğunu merak ettikleri varlığın onları okşamak için uzanan eliydi. Ve bu el onları aldı, her hücreleri daralana kadar sıktı, alınlarındaki damarlar zonklamaya başlayana kadar sıkıştırdı ama hiçbirini bir gram bile incitmedi. Sadece herbirine, herbirinin kendi en iyi anlayabileceği şekilde, hemen ama hemen boyun eğmezlerse bu acının çok daha büyüğünün, sınırlarını bilmeyenenin geri geleceğini ve onları avcuna aldığında unufak edene kadar bırakmayacağını anlattı. Acının ne olduğunu bildiklerini sananlar, herşeye dayanabileceklerini sananlar, kendi iç güçlerine güvenenler, o anda mühim olanın yedikleri birinci darbe olmadığını, insanı asıl yıkanın gelecek ikinci darbenin korkusu olduğunu anladılar. O anda, bu anlamanın keskinliğiyle bütün güçleri, saf ve temiz olan bütün inançları, kendi çaplarında daha iyi olabilmek için yaptıkları herşey onları terk etti. Korku tek sahipleri oldu. Herbirini teker teker ele geçirdi ve herbirinin en büyük zaaflarını önlerinde sallayarak onları kendine köle etti. Artık ne yapabilecekleri, neye karar verecekleri önemini kaybetti, her hareketlerini, her nefeslerini başlarına geleceklerin korkusu yönetmeye başladı. Uyandıkları her anda, attıkları her adımda korkunun lanetini hissettiler. Vücütlarına gelecek bir zararın, ellerinden gidecek bir malın, sırtlarına yiyecekleri bir bıçağın, kaybedecekleri bin yoldan, ya da karanlık bir gecede, onları en zayıf anlarında yakalayacak isimsiz bir lanetin korkusu ruhlarını çizdi ve acımasız zaman, susmayan ağızlar, hedefini iyi tanıyan çatallı diller bu çiziği derinleştirdi, derinleştirdi, derinleştirdi. Taa ki Tanrının onlara üstüne hayatın müziğini çizsinler diye verdiği beyaz, tertemiz ruhları ortasında korkunun soysuz sarı kanından bir nehir akan lanetli bir vadi haline gelene kadar...

Netekim iti öldürmicekmişsin, korkutacakmışsın, Allah bizi öyle bir kokuttu ki GameShow kadrosu olarak tepemizde sallanan kapanma kılıcın altında, iğne üstündeki sorunlu varlığımıza devam ediyoruz. Intel Inside'ın tuzu kuru tabi, ben nasıl olsa elektrik faturasını ödüyorum (beyimiz 220 voltla besleniyor, ama ben her telefon çaldığında Emin'in arayıp boşuna sayfaları yapma, bu ay çıkamayacağız demesinin korkusuyla yaşıyorum. Settlers2'nin gelmiş olması korkumu hafifletmiyor ama en azından biraz unutmamı sağlıyor. Yıllar önce oynadığımda çok sevmiştim, yine çok sevdim, sorun bu değil (böyle soruna can kurban olurdu), sorun niye sevdiğim. Bilmiyorum ki! Kız Intel sen biliyormusun? Yok, o da bilmiyor (zaten ne biliyor ki salak). Bir oyun işte beyler (bayanlar da, bir adet bayan okuyucum varmış, mektup yazdı, sağolsun, Marry Ann mektubu okuyan gözlerimi oydu), başlıyorsun, ne olacağını biliyorsun, savaş bölümünün iyi olmadığını biliyorsun, yeni eklenen gemi ve katapultların safsata olduğunu biliyorsun, nereye ne yapacağını biliyorsun (canım sen de herbirşeyi biliyorsun), saatler boyunca binaların yapılmasını bekleyeceğini biliyorsun, ama yine de oynuyorsun işte. Birincisinde 30 olan görev sayısı 10'a inmiş, pekte yeni binalar eklenmemiş, hala maden tabelaları sonradan kaybolup insanı sinir ediyor, askerleri tam olarak kontrol edebilmek imkansız kime ne? Yine de oynuyorsun işte. Herbir oyunda burun kıvıracak birşeyler bulabilen ben (sizin için yapıyorum çocuklar) bu kendi halinde basit oyunu saatlerce oynuyorum. Döndük dolaştık aynı yere geldik, niye? Settlers2 bilgisayar tarihinin en manasız şekilde insanı kendine çeken

oyunlarından biri (diğeri de herhalde Tetris ama o zaten zeka oyunu, onun işi bu). Şimdi dostunuz olarak alın, yararlı vatandaş olarak (ne gibi yani?) geçirebileceğiniz saatleri çöpe atın demicem, zaten birincisinden ilk ağır yarayı aldıysanız sizi bağlasam (ne hemen yanlış anlıyorsunuz, efendi olun aramızda bayan(lar) var) durmazsınız. Şöyle diyiim, dikkatli yaklaşın, bir kere yakayı kaptırırsanız kolay kolay kurtulamazsınız (belki de 10 göreve indirerek bize iyilik yapmışlardır)
Intel Inside, çocuğum getir mektupları, o en üstekine dikkat et, O Muder'in mektubu, kendisi yakınım olur, bugün hiç içimden canını yakmak gelmiyor (elektrik faturası gelsin, o zaman itinayla oyacam onu).

IHRE PERSONLICHE

Sevgili MAC, Selam...
Hayat zor, ama adventure'lar zevkli. Sonunda bilgisayarıma kavuştum. Ve ilk aldığım harbi oyun da sanırım, Full Throttle... Dün aldım, bugün takıldım yarın ne olur ne biliyim? Ama şunları biliyim;
1) Şu Old mine road var ya, işte orda, booster'ıyla arabadan söktüğüm vantilatörümsü nesneyi falan almış iken, elektrikli testereyi de kuşanmış iken, cavefish salaklarından da 30-40 tane öldürmüş iken ben kafayı yemişem, nerde bu salak mağara, nerde bu Rick Myran'ın rampası? Cavefish'leri öldürdükçe yani motorlarından düşürdükçe, kendilerini patlatıyolar, yazık oluyo adamlara. Soyları da tükenmeyeceğe benziyo, ne edem, ne edem, yollara çıkam, Polecat olam...
2) Meraktan işte, rampayı bulduktan sonra daha çok var mı? Maureen benim kardeşim mi (bacımızss!), Corley Motors'a n'olcak? Ripburger'i dövcem mi? Görmemişin kalite-adventure'ı olmuş da, böyle mi olmuş. Böyle mi olurmuş yaaa? Hayret bişiy yaa...
3) Virtual Pool'da, Machinegun Lu var, dünya şampiyonu mu neymiş. Adam bi pikeler çekiyo abi. Trick trick shot'ları var. Aynılarını gerçek hayatta, bilardo salonlarında yapmaya kalktım. Çuha delen Machinegun Muder oldum. Böyle bi şey var mı yaa? Arkadaş soru soracam diye kıvrandım, bittim yaa...
4) Bu son abi. Doom oynarken başım dönüyo. Kalkıp da mutfağa gitsem, geri dönemiyom. Pek alaka olucak ama, Game-Show'un genel dağıtıma geçmesi çok iyi oldu. Full Throttle oynarken mektup yazınca ve bilgisayarla ilgili hiçbişeye dokunmayınca ekranda, oyundaki araçların 3 boyutlu grafikleri çıkıyo, ekranda öööyle dönüyolar... Herşey için, saymıycam, yok oyun açıklamaları, yok nefis köşeler, yok sayfa düzeni yok bilmem ne, saymıycam, herşey için, çok teşekkürler. Hayat zor, ama Game-Show zevkli...

MUDER

MAC: Aneeeyyyy, şükür kavuşturana, vay babo, memleket kokuyon yav, hele otur, gız intel gayfe yap dayına. Eee anlat bakalım divanım (yoksa civanımmıydı?), uzun zamandır görüşemediydik. Sonunda yayınlayabileceğim (yani içinde soru olan) bir mektup yazdın ya beni ihya ettin. Bir de şu hayırsız Serkan Dolma yazsa (öldün mü, kaldın mı çocuğum, ÖYS başını mı yedi?).
1) Aynı dertten ben de 7 sene yattım zamanında. Kendini patlatan adamları en son öldürmen gerekiyor. Acaba arada bir tane atlıyormusun? Acaba zincirle dövmen gereken herif olabilir mi (bana öyle olmuştu)? Hepsini temizleyince gözlükleri alabileceksin. O zaman ver elini mağara.
2) Merakını gider diye söylüyorum, daha geldiğin kadar yolun var. Şimdiden değişik akrabevi (hoş laf, ben buldum) bağlar kurma istersen, kıza miras kalır falan, ne biliim fazla birşey söylemek de istemem aslında. Oyunun kalitesi ortada, aynı ekibin yaptığı yeni adventure'ın eli de kulağında (ama ben adını unuttum, kovboylu birşeylerdi).
3) İstersen çuhasını yırttığın yerlerin sahiplerinin ufak tefek olmasına dikkat et. Bir mektup yazdın diye sevindik, son mektup oldu diye üzülmeyelim. Bu bilardo ve genel olarak dayak yeme konularında Engin Hanım'a yazabilirsin, onda tecrübe kaş boyu.
4) Geçenlerde devlet kanalında bir program seyrettim (bu Almanlar manyak), koordinasyon zorluğu çekenlere tedavi niyetine özel hazırlanmış Doom Gibin birşeyler oynatıyorlardı. Yani artık senin de benim de utanacağımız birşey kalmadı, kabiliyetsiz değiliz, sadece rahatsızız (başkalarının eksiklikleriyle alay edilmez, ayıptır (ama Serkan'a atış serbest)). GameShow'u beğenmene sevindim, eline fırsat geçmişken tadını çıkar.

ZUGANGSKENNUNG ERHALTEN

Sevgili MAC,
Ben 10 yaşındayım ve şu anda ayağım kırık ve yataktan yazıyorum. Biliyorum, kanlı ve fıtık ameliyatından yazmadıkça mektupları kabul ediyorsun. Derginizi 12. sayısından beri alıyorum. Derginizin renkli olması beni çok sevindirdi. Şimdi lafı uzatmadan (yeterince uzadı ama neyse!) Sorulara geçeyim:
1) Warcraft1'in cheat'lerini yayınlar mısın? (Mert abi de yayınlayabilir.)
2) Railroad Tycoon'da ray kuramıyorum. Niçin? Nasıl kurabilirim?
3) Göz, kulak, dil, ayak ve kalbini vücudundan ayırdığına göre nasıl yazıyorsun? (Dünyanın en gereksiz sorusu, ama cevapla.)
4) Özür: Kötü yazım, zırt pırt daksil kullanmam ve gereksiz olduğunu bile bile soru sormam için özürler... Hoşkal (Değil hoşçakal olacak)
Onur BABACAN

MAC: 10 yaşındasın ha, 10, on, dokuz artı bir, onbir eksi bir, beş çarpı iki. Yani sen ben Mary Ann'le tanıştığımda doğmuşsun, ÖYS'ye girdiğimde konuşmaya başlamışsın, ilk MAC Adventure'ı yazdığımda yürümüşsün, 64'ler inişe başladığında 'Anne kaka' demeyi öğrenmişsin. Ne diyeyim, Allah uzun ömürler ve acil şifalar (ayağın için) versin.
1) Bak küçüksün bilmiyorsun (ay bu mavra çok hoşuma gitti), biz

bu köşede ciddi oyunlarda cheat kullanılmasına karşıyızdır. Di mi kız Intel? Normalde böyle birşey soran olursa (oyununa göre) ya tersleriz ya da Mert'e yollarız. Ama madem sen yenisin (abi 10 yaaa) hatırın (ve minik ellerin için) bir kerelik kuralı bozalım (bir kereden birşey olmaz lafına inanma, daha uzun yaşarsın), HURRY yazarsan bütün binaların çabuk biter, SALLY yazarsan bütün haritayı görürsün (bunu bana Mehmet Çelik yollamış). Ama hile yaparsan ellerin taş olur, geceleri sakız çiğneyenler de ölü eti çiğnermiş.
2) Adam olacak çocuk... Aferim be, ne güzel oyun seçmişsin kendine böyle. Rayları kurmak için ok tuşarıyla SHIFT'e aynı anda basacaksın.
3) Zamanı geldiğinde insanın diğer uzuvlarını nasıl kullanabileceğini de öğreneceksin tabi (ama acele etme, beladan başka birşey getirmez).
4) Önemli değil, canın sağolsun, sana tavsiyem dergiyi okurken Engin'in köşesine geldiğinde gözlerini kapatman. O öyle göründüğü gibi iyi kalpli komşu teyze değil aslında.

SIE IINERHALB

Sevgili MAC,
Bu sana ilk mektubum. Kazara bayiide gördüğüm derginizi aldım ve acayip hoşuma gitti. Tam istediğim gibiydi derginiz. Umarım derginizin içeriği bozulmaz ve fiyatınız astronomik bir rakama ulaşmaz. Yalnız derginizi taa ayın 20'lerinde almak beni kudurtuyor. Daha fazla derginiz, derginiz demeden sorularıma geçiyorum.
1) Derginizde (haho) gereğinden fazla CD oyunları var bence. 2-3 günde bir CD alamıyoruz. Disket oyunlarına daha fazla yer verseniz olur mu?
2) Oyun tanıtımlarının sonunda minimum konfigürasyonu daha yararlı olmaz mı? (Zaten onu yazıyoruz demeyin, çoğu tutmuyor.)
3) DX 2-66'mı neye, nasıl upgrade etmeliyim?
4) Colonization ve Civilization'ı bitirdim. Bence Col... her yönden Civ...'e basar. Sence neden Civ... daha iyi?
5) 256 renk Windows 3.1'imde Türkçe karakterleri çıkartamıyorum. Onlar yerine abstürk şekiller çıkıyor. Türkçe karakterler benim için çok önemli, n'apayım? (Dos'ta sorunsuz bu karakterleri kullanabiliyorum.)
6) Bir arkadaşımda Windows 3.1 16 renkte çalışıyor ve Win altında çalıştırdığımız CD-Rom uygulamalarının grafikleri berbat. Windows'u 256 renk yaptığımızda bu düzelir mi?
7) 4MB RAM'da çalışabilecek en iyi basketbol oyunu? 4MB RAM'da çalışabilecek en iyi futbol oyunu? (FİFA95, Striker95, S. W. O. S. hariç)
8) 72 pin RAM ile 30 pin arasındaki fark nedir? 30 pin neden daha pahalı. 486'ma 30 pin RAM taktığı için bilgisayarcımı döviyim mi? (Bu aralar biraz kaşınıyorum da)
Not: Özellikle 3, 5, 6, 8 sorular benim için çok önemli ve acil cevap lazım. Bişiyler yap. Sakın sorularıma Engin karısına sor diye cevap verme git kendin muattap ol. İkinize birden mektup yazcak değiliz ya. (Yoksa ööle miyiz?)
Hüseyin N. KARACA, Niğde

MAC: İşte reklam bütçemiz olmadığından anca kazara yeni okuyucu bulabiliyoruz, na'palım kader utansın. Kaza oranının artması dileğiyle. Derginin içeriğinin değişeceği yok (eğer belirli istekleriniz varsa yazın), ama fiyat işi tamamen bizim kontrolümüz dışında gelişiyor. Sonuç olarak ortada 'kazanç' hanesinde bir para olmadığından masraflar yükseldikçe (ve inanın habire yükseliyor) ona göre fiyat da artıyor. 20'sinde çıkma işine gelince, iki kıtada, çalışanlar birbirini göremeden çıkan bir dergi olarak elimizden geleni yapıyoruz. Bilin ki derginin geciktiği her gün bizim başımıza gelen bin tane belayı simgeliyor (lanetlimiyiz nedir?).
1) Bana sorarsan piyasada haddinden fazla CD oyunu var. Bol buldular, habire CD'de çıkarıyorlar. Tamam Zork Nemesis'i falan anlarım ama sırf seslendirme yapacam diye üç kuruşluk arcade oyunları CD'ye tıkmalarına gıcık oluyorum. Şunu da bilin ki (bilgilendirme köşesi) yayın planında disk oyunları her zaman önceliğe sahipler. Son anda gelen bir disk oyunu için ne kadar baba olursa olsun bir CD oyununu atabiliyoruz.
2) Özür diledik di mi (diledik di mi Intel), dilemişiz. Bu konuda daha dikkatli olmaya çalışıyoruz.
3) Valla sana 3 vakte kadar 3 yol görüküyor (fincanlar için sağol Emin. 2x40, 80 yıl hatır borcumuz var sana, öde öde bitmez). Uzun boylu ekonomik bir yabancı DX4-100 kapına dayanmış. Hiç takma onu, paranı sokağa atsan daha iyi, hiç değmez. Tığ gibi orta halli bir gencin de sende gözü var. Adına Pentium 75 diyorlar, ama o da biraz şüpheli. Yani beş ay önceki Pentium 75 zevkiyle şimdiki Pentium 75 zevki aynı değil. Tabi 75 aynı 75 ama piyasa yine aldı yürüdü. Koskoca 75'im var diyorsun, yine de oyunlar yeterince hızlı çalışmıyor. Evde kalacam diye korkuyorsan bir bakabilirsin. Bir de şişko tüccar Pentium 133 var. Şimdilik en masraflı ama en garantili seçenek o gibi gözüküyor. En azından 1 sene falan rahat edersin, bari upgrade yapmışken tam yapmış olursun (hemen üstüme yürümeyin, ben fikrimi söylüyorum, sanki aldığı bilgisayarın parası benim cebime mi giriyor).
4) Colonization yerlilerden yana çok taraf tutuyor, bir de her oynayışta az çok aynı yönde ilerliyor. Civilization'da daha birbirine benzeyen iki seans yaşamadım. Belki de ilk göz ağrısı diyedir, ama yine de ben Civ diyorum.
5)Kullandığın fontun türkçe olması gerekiyor, klavyenin doğru seçili olması gerekiyor, İngilizce Windows kullanıyorsan Türkçele (ya da öyle birşeyler) diye bir disk var, onun install edilmiş olması gerekiyor. Gerekiyor da gerekiyor yani. Bu diski Kamer'den istetebilirsin, ya da en temiz'i Türkçe Windows install edebilirsin (bu işlem Windows oturumunu

kapatacaktır gibisinden saçma mesajlara dayanabilirsen tabi).
6) Az renkle çalıştırdığından programlar kendi çaplarında tonlama yapmaya çalışıyorlar, ortalık bulanıyor tabi. Haliyle 256 renk daha iyi, ama grafik falan yapacaksan en hayırlısı high ya da true color (kartının RAM'ı yeterliyse).
7) NBA 8MB istiyor mu bilmiyorum ama benim gördüğüm en güzel basketbol oyunu o (artık Pippin'in Bulls'ta yetiştiğini de öğrenmiş oldum). Onun dışında eskiden kalma Micheal Jordan in Flight var. Garip grafik teknikli hoş oyun (ama 2on2). Futbol oyunu olarak saydıklarının haricinde bir orjinal Kick Off, bir de kimsenin takmadığı Football Glory var.
8) 30 pin'in daha pahalı olduğuna emin misin. Sanırım bilgisayarcını sana pahalıya sattığı için dövmen gerekecek. 72 pin'de her zaman hayır vardır, sonra elindekileri satman daha kolay olur.

WENIGER TAGE

Sevgili MAC,
Bu benim sana ilk mektubum. Daha önce çok uyduruk bir bilgisayar sahibiydim ama Allah'a çok şükür ki bu aptal makineyi değiştirdim. 486 DX2 -66 işlemcili 4MB ve 540MB bir PC aldım. Derginin ve senin bölümünün ne kadar güzel olduğumu söyleyip yağcılık yapmayacağım (yaptım galiba) neyse sorularıma geçeyim.
1) Ben bir joystick aldım ve X-axis, Y-axis diye bir zımbırtısı var bu beni deli ediyor çünkü oyunların "setup"'ında bunun ayarlaması var fakat ben bunu galiba beceremiyorum. Ve Sensible World of Soccer95 ve Mortal Kombat1'de joystiğimi kullanamıyorum, kullanamıyorum derken Mortal Kombat'ta ya adam hep sağa yada hep sola gidiyor. Sensible da ise seçenekleri seçmek için yaklaşık bir 10 dakikamı harcıyorum. Bunun hakkında bilgi istiyorum yoksa....
2) "Zak Mc Kracken" bilmiyorum bu oyunun ismini hiç duydun mu? Bu oyun "Lucas Arts" firmasının bir ürünü ve çok güzel ancak bir problem var. O da çoğu "Lucas Arts" oyununda olduğu gibi (mesela Monkey Island) açıklama gerektiriyor. Bu oyunu açıklarsan sevinirim.
3) Mortal Kombat gibi 4MB'ta çalışan oyunları F5 ile açıyorum (malum Windows sorunları) tabi çoğu kez Windows'tan açıyorum ama neyse. F5 ile açtığım zaman Türkçe olan klavyem İngilizceye dönüyor ve bu beni çıldırtıyor, çünkü ç, i, ö.... gibi harflerde nokta slash gibi işaretleri çıkıyor. Bunun bir çözümü yok mu acaba?
4) Yakında bilgisayarıma Multimedia Kit taktırmayı düşünüyorum ve Osmanlı Devletinin CD'si hakkında senden bilgi istiyorum. Yani animasyonlar var mı padişahların portreleri, devlet sınırları gibi şeyler... (Bilmiyorsan Not Enough Serkan, Engin Abla veya herhangi birine sorup bunu öğren yoksa bir daha derginizi almam (mega yalan).
5) Bana hangi menajerlik ve platform oyunlarını önerirsin? En son aldığım Player Manager2'de oyunun "save" edilmesi olanaksız herhalde bu oyunu aldığım bilgisayarcının hıyarlığı ve ayrıca güya maçı seyrediyorsun. Fakat ne yazık ki "Watch"'a gittiğim zaman ekranda çizgiler oluşuyor ve oyun kilitleniyor. Bu oyun acaba benim aldığım yerden dolayı mı böyle yoksa bütün dünyada bu oyun yanlış olarak mı üretildi? (Pek sanmıyorum ama.)
*** Sana söyleyeceğim son birşey var o da bu mektubu yayınlaman. Lütfen, yalvarıyorum, n'olursun.... (Biraz fazla abarttım galiba).**
Sevgilerle.
Francesco

MAC: Hayırlı uğurlu olsun (bakın hiçbirşey demiyorum, sonra upgrade hıncı olan gelip benden çıkarıyor). Çoğu oyun için yeterli ama tez zamanda (ve piyasa dağılmışken) RAM işine bir bak istersen (tutamadım kendini), C&C gibi oyunlarda performans arttırdığını göreceksin.
1) Oyunun setup'ıyla joystick'ini ayarladıktan sonra üzerindeki ayarlara dokunmaman gerekiyor. Onlar trim ayarları, en ortada durmalarında hayır vardır. Baktın joytick'e dokunmuyorken adamın hareket ediyor, o zaman trim ayarıyla adamını sabitlemeye çalış (ters yöne çevirerek). Genelde kaliteli programların zaten iyi setup'ları olur, çoğu oyunda oyunun ortasında yar bozulursa tekrar setup'a girebilirsin.
2) ZakMcKracken ve Maniac Mansion, Indy ve Monkey Island serilerinden önce LucasArts'ın kendi oyun sistemini (SCUMM) ilk kez kullandığı oyunlardı. O zaman için çığır açmışlardı (ben bu değişime karşıydım, text severim de), sonradan diğerleri çıkınca unutuldular. Zak tam manasıyla manyak bir oyun, belki yakın zamanda klasik köşesinde yayınlayabiliriz, bir de Day of The Tentacle var, o da iyi oyun.
3) F5'le açınca bütün config ve autoexec dosyalarını pas geçmiş oluyorsun. Burda bulunan ve türkçe komutunu içeren satır güme gidiyor. Onun yerine F8'le aç, herşeye no, türkçe satırına yes de. Az bir hafıza farkıyla türkçeye kavuşmuş olursun.
4) Süpeeeeer bir reference CD'si diyemicem ama ilk deneme olarak bayağı kaliteli. Çok fazla birşey bekleme (önce RAM al). Ben senin yerinde olsam önce The Need for Speed alıp (ne bu, ulema mı olacan?) biraz CD-ROM'umun tadını çıkarırdım.
5) Menajerlik olarak Ultimate Soccer Manager öneririm (kim ne derse desin). Platform olarak da Alaaddin ya da Lion King (kusacak olsan bile en iyi platformlar bunlar). Player Manager2'in bariz bir şekilde bozuk (dünya tahminin biraz iyimser). Tekrar (ve başka yerden) çektirtmekte yarar var.

PER EINSCHREIBEN VON DER

Sevgili MAC,
Ben Kağan, beni hatırlayacaksın bundan önce bir mektup daha yazmıştım. Mayıs sayınızı yine heyecan ile aldım. O da ne dergi artık renkli. Gözlerime inanamadım, bu beni ve

bütün Game-Show'cuları çok sevindirdi. Onun dışında başta Macbeth olmak üzere dergi yine çok iyi. Serkan yine birşeyler atıp tutmuş. Sana verilen küçücük altı sayfacığın ziyan olduğunu söylüyor. Bence onun hiçbir işe yaramayan, boşu boşuna yer işgal eden üç sayfasını sana katsalar vatana millete çok hayırlı bir iş yapmış olurlar. Birde yazdıklarından birşey anlayamıyorsa bu onun sorunu. Bunu ona ilet. Sonra derginin oyun içeriği oldukça iyi. Yani derginin tek eksiği renk de giderildiğine göre artık süper bir dergisiniz. (Yanlış anlama önceden de bir numaralı dergi idiniz.) İstersen sorularıma bir göz at.

1) Seçmece bunlardaki uçak muhabbeti çok iyi idi. Top Gun oldukça doyurucu bir oyuna benziyor; ama sakın alacağımı zannetme. Bilgisayarımın teknik özelliklerinden dolayı ben hala F29 Retalitor oynuyorum. Bana 386'da çalışan birkaç uçuş simulasyondan bahsetsene.

2) Haydi hayırlı uğurlu olsun bizim de bir adventure'ımız oldu. Hem oyundaki sesler de Türkçe'ymiş. Dedektif Fırtına hakkında bir bilgin var mı?

3) Sepultura "Roots"'u çıkardı. Bak hiç düşünme, hemen git al dinle, tavsiye ederim.

4) Şu senin iyi dediğin F1 GP benim 386'ımda iyi çalışır mı?

5) Indy Car2 oynadın mı? Birincisinden onu ayıran en önemli özelliklerinden biraz söz etsene. Ben bilgisayarcıda gördüm, sadece biraz yarış seyredince bile aralarındaki farkı anlamak pek zor olmuyor. Görüyor musun şu işi? bir zamanlar Indiana Polis pistinde yarışırdık; şimdi nerelere geldik.

6) Bilgisayar fuarında The Need For Speed'i sıradan bir Pentium 75'de oynarlarken gördüm, yavaştı. Yazın bir bilgisayar almayı düşünüyorum. Bu bir P75. Eğer buna 16MB EDO RAM ekletip Diamond Stealth 64 Video 3200 taktırırsam bu favori oyunumu rahatça oynayabilir miyim?

7) Son olarak SWAT'ı gördüm bir harikaydı. Film gibi oyun. Şunu da belirteyim oyunu sevmemin nedeni digitize grafikler değil. Oyunun her birşeyi güzel. Sen bu konuda birşey demedin. Oyun hakkındaki görüşlerin ne? Zaman ne çabuk geçiyor. Bir zamanlar Monkey Island oynarken (hala oynarım) şimdi nerelere geldik. 6-7 CD'lik oyunlar çıkıyor. Hiçbir zaman yetişemiyorsun. Acaba birgün bütün oyunları çalıştırabilecek, hepsini hafızasına alabilecek (biraz uçtum galiba (F29'dan dır)) bir sistem yapılabilinecek mi?

Kağan "Infinite Dreams" ATAMER

MAC: Macbeth yazmak bıçak sırtında yürümek gibi birşey. Çok fazla uçmıyacaksın (tutuklanmamak lazım) ki okuyundan kopma, ama çok da inmeyeceksin ki köşenin geleneği (köklüdür) bozulmasın. İki türlü de ayakların kesiliyor. Üst sınırı ayarlamak zor, ama sağolsun Serkan, alt sınırda çok yardımcı oluyor. Kural gayet basit, eğer Serkan anlamıyorsa yazı iyi olmuş demektir, asıl tehlike bir gün gelip 'ne güzel yamışsın, ben de aynı fikirdeyim' derse. Allah bana o günü göstermesin.

1) TopGun gerçekten iyi oyun, şimdi bir de mission disk'i çıkıyormuş (sanki öbürünü bitirebilmişiz gibi) ama yeterli aleti durmadan uzak durmak lazım. 386'da F18 II (Jetfighter'dı galiba), F15 II, F117, Falcon 3, hepsi iyi çalışır. Kısacası aslında durum o kadar da vahim değil. Belki texture kaplı falan değiller ama yine de herbiri zamanında beni uçurmuş güzel oyunlar. Eğlenmek istiyorsan (F29 oynuyorsan herhalde derdin eğlenmektir) Jetfighter ya da F15 II'ye bak. Bunlar nispeten hafif simulasyonlar.Yok iyice zora girecem diyorsan Falcon3'e bak.

2) Bu ay sayfasını yaparken biraz bakabildim. Adventure oyunu olarak değil de ilk Türk adventure'ı olarak değerlendirmek lazım bence. Gidip FullThrottle'la karşılaştıramazsın ama vatana millete hayırlı uğurlu olsun. Bence alıp bir bakmalısınız, (Euro96'da göçtüğümüze göre) milli duygularınız kabaracaktır.

3) Metallica da Load'ı çıkardı (Emin'e yaklaşık 8000 yıl artı üç hafta hatır borcum oldu). Şimdi çalıyor. Bu ay dinleyin, gelecek ay en iyi şarkı hangisi ona karar verelim.

4) Çok iyi olmasa bile çalışır, en azından yol texture'ını falan kapatırsın, ama şu anda elinde ondan başka fazla bir alternatif yok. Zaten ikincisi çıkamadığına göre hepimiz ona mahkumuz.

5)Indycar2 high res

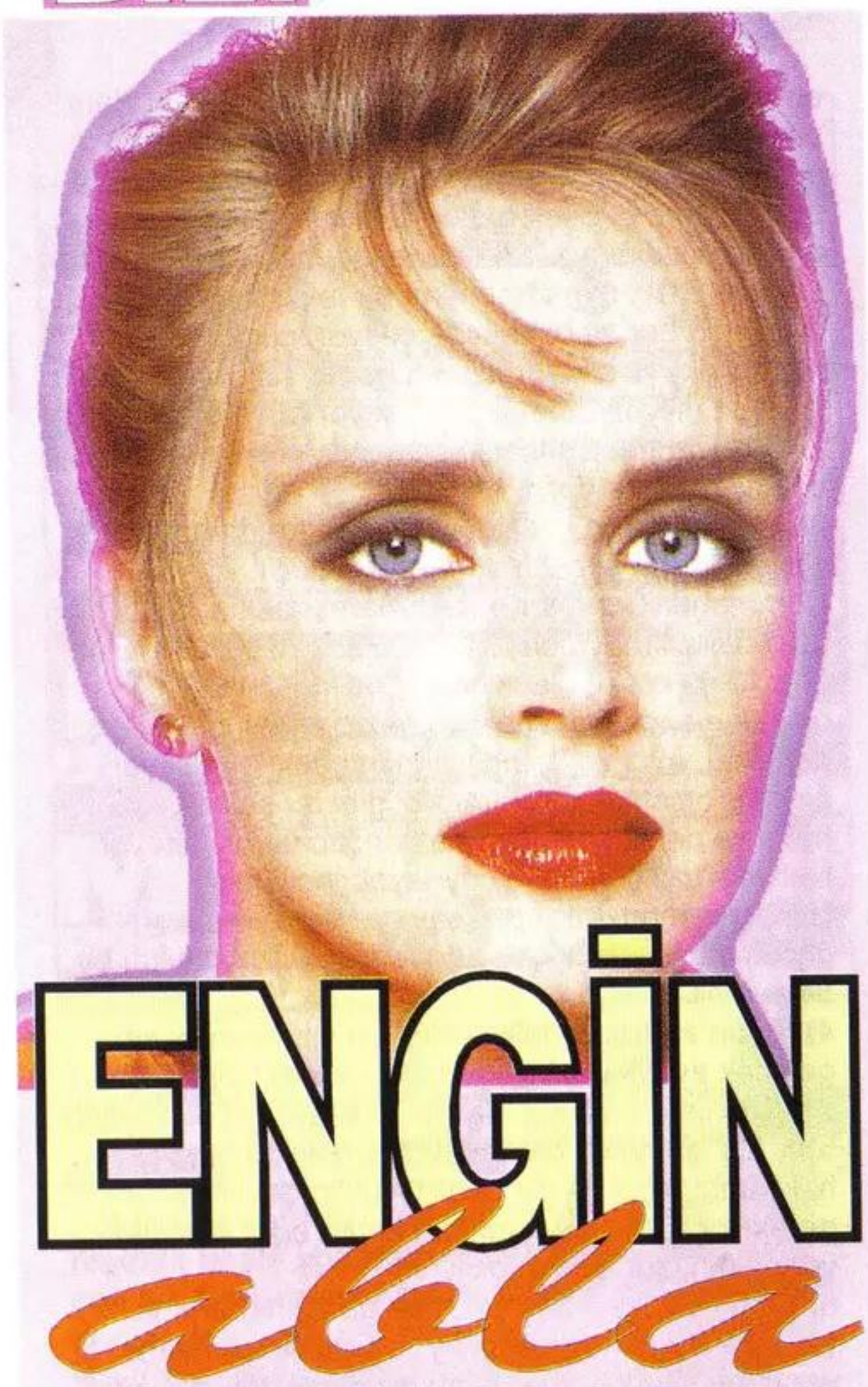
olabilmesinden başka (yohoo, Emin Beeey) o kadar da büyük bir farkı yok. Texture map'lerin kaliteleri biraz artmış, CD olması sayesinde spiker ve yeni sesler eklenmiş, ve pek gerçekçi olmayan bir dışardan oynama modu var. Birincisi sizde varsa para verip bunu almaya değmez.
6) Bu alacağın alet (size gelebilir miyim?) The Need for Speed'e yeter (Diamond Stealth tercihini de takdir ettim) ama mesela TopGun ya da ATF'de zorlanır. Onun için istersen daha hızlı bir pentium almayı düşünebilirsin. Hayatın acı gerçeği bu.
7) Davulun sesi uzaktan hoş geliyor. SWAT beni hayal kırıklığına uğrattı. Tamam böyle grafikleri önceden hayal bile edemezdik ama Police Quest I bile SWAT'dan daha zevkliydi. İlk 2 görevi bitirmek 10 dakikanı bile almıyor ve bütün süslerin oyuna hiçbir hayrı olmuyor. Böyle bir bilgisayar çıkar mı bilmem ama diyelim çıktı, mesela adı Super. Kalleş adamlar önce yarı güçte Super30 çıkarırlar, sonra biraz geçince Super50 çıkar, tam para biriktirip onu alınca Super100 çıkar, onu da rüyanda bile göremezsin. Hayatın kuralı olmasa bile kapitalizm böyle yürüyor.

DEUTCHEN TELEKOM

Sevgili MAC,
Eski bir 64 kullanıcısıyım ama senin yazılarını hiç görmedim. (Aptal mıyım neyim?) Ayrıca bu sana ilk mektubum. (Biraz ilginç olduğum doğru.) Ve uzatmadan sorular:
1) C&C kaç bölüm? (GDI ve NOD'lar için 'CD versiyonu'). Son demo güzel mi? (GDI ve NOD'lar için tekrar 'CD versiyonu').
2) Derginiz elime neden ayın 15'inde ulaşıyor? Derginiz elime neden ayın 15'inde ulaşıyor? Derginiz elime neden ayın 15'inde ulaşıyor? (Çabuk ve kesin cevap için tekrarlama yöntemi)
3)C&C2 çıkacak mı? (15 bölüm fazla olan bir tane var. Ondan başka C&C 2 çıkacak mı?) Çıkacaksa nasıl olacak, bilgin var mı?
4) Poster, disket, lavabo açacağı, tuvalet temizleyici gibi şeyler vericek misiniz?
5) Phantasmagoria'da (doğru mı yazdım acaba?) 4'üncü bölümde uyandıktan sonra aşağı inip kadına gazeteyi verip Cyris'le (adamın adı galiba buydu) konuştuktan sonra ne yapıcam? (Arkadaşım git yamuk ağacı devir dedi ama kendisi bile devirememiş. Nasıl deviricem?)
6) Battle Beasts'i oynadın mı? Güzel mi? Alayım mı?
7) Attrib komutu nedir? (Arkadaşım dizinleri saklamak için kullanıldığını söyledi) Nasıl kullanılır? Sorularım burada bitti. Lütfen mektuba uçma yeteneği kazandırma. (Kuşa çevirme.) (Kısaltma.)
Baki "Falcon" ÇAKICI

MAC: Genelde çalıştığım dergilerin hepsi mürekkepleri kurumadan battığından (valla bu sefer tövbe edecem galiba) beni görmemiş değil de 'yakalayamamış' olabilirsin. Bari buraya zamanında yetiştin (yarın çok geç olabilirdi).
1) 15'erden 30 bölüm, ama size tavsiyem bir NOD, bir GDI oynayın. Yeni birlikler ve görev zorluğu açısından paralel gittiklerinden birini sonuna kadar oynayıp öbürüne başlarsanız ilk başlardaki görevlerin zevkinden mahrum kalırsınız. Son demo bayağı güzel, ben sadece GDI'ı oynadığımdan bir tek onu gördüm.
2) Çünkü her ay bin aksilik çıkıyor, çünkü her ay yüzbin aksilik çıkıyor, çünkü her ay her doğru giden şey için milyon tane aksilik çıkıyor (anla diye tekrarlıyorum). Benim Almanya'da olmam herbirşeyi on kat zorlaştırıyor.
3)Piyasada olan mission diski (ve zor da hani), 2.si gelene kadar seni bir süre oyalayabilir.
Command&Conquer2: Red Alarm hakkında ilk haberler çıkmaya başladı. Toplam 26 görev (13 biri, aha 13 de öteki) olacakmış, grafikler SVGA olacakmış, casus, sabatör, gezici radar istasyonu, denizaltı, avcı ve bombardıman uçakları gibi yeni birlikler olacakmış. Warcraft2 gibi bu sefer olaya hava ve deniz savaşları da karışacakmış. İsteyen Network'ten çok player oynayabilecekmiş. Herşeyden önemlisi bilgisayarın yapay zekası öncekine göre çok çok artacakmış. Yani bayağı bir belaya hazır olun.
4) Yakın zamanda böyle bir plan var aslında ama gelecek ay çıkıp çıkmayacapını bilmediğiniz bir dergide ileriye dönük planlar yapmak zor oluyor tabi.
5)İki kişi bir ağacı deviremediniz yani, aslında haklısınız, ağacı sizin değil Cyris'in devirmesi gerekiyor. Onla konuştuktan sonra ağacın olduğu yere gidin, zor işi o yapsın.
5) Battle Beasts'i boş ver, bak bu ay haberlere, yakında Virtua Fighter geliyor. Onu beklemekte yarar var. Benim gördüğüm en güzel dövüş oyunu (anlarmışım gibi yaptım).
6) Şimdi çocuklar, diskteki her dosyada değiştirebileceğiniz 4 özellik var. Bunlardan birinci read-only ve çok yararlı bir özellik. Attrib komutuyla bir dosyayı read-only yaparsan sonra bu dosyanın üstüne değişiklik kaydedemezsin. Böylece önemli dosyaları korumuş olursun. Diğer özellik hidden, bunun sayesinde dosyaların dir alırken saklanmalarını sağlayabilirsin (erotik gif'ler için yararlı), archive pek de bir işe yaramaz, dosyanın bir kopyasının alındığını gösterir, bir nevi back-up kontrolü, system de bilgisayarın işletim sistemi için gerekli dosyalarda işaretlidir. /s diyerek bir directory içindeki tüm dosyaların özelliklerini değiştirebilirsin ama bunu DOS yerine Windows'dan çok daha kolay olarak yapabilirsin (properties).
Yine sözümü tutamadım, yine yazı son geceye kaldı (niye hatırlatmadın ulan Intel Inside) ve yine sabah oldu. Şimdi HardDisk`çik uçağa binip Türkiye'ye gidecek ve ben ölüm uykusuna yatarken Emin'in koşuşturması başlayacak. Mutlaka mektup yazın ama sakın beni uyandırmayın, Intel Inside üstümü ört....

Murat "TheDilemma" ADANÇ
Ihlamurdere Cad. Çelebioğlu Sok.
No:2/5-6 80690 Beşiktaş, Istanbul
(park sorunu kötü ama)



Yaz geldi yaaaaz. Tatil yapmak istiyorum. Yatıp uyumak istiyorum. Denize girip şööööyle, ne bileyim yaa.. Dalmak, sevgilime 'bak sana dipten kum çıkarttım' demek istiyorum ama nerdeeee... Zalim Emin dikilmiş tepeme 'hadi reklam al, yazın nerede kaldı' diyip duruyor. Al işte yazıyorum n'olecek ki. Yazıyorum yazmasına da eğer satışlar yine kötü giderse ben size sorarım. Hem de öyle bir sorarım ki neye uğradığınızı şaşırırsınız. Zaten Serkan salağıyla uğraşmaktan bunaldım. Salak diyorum diye bana kızanlar oluyor belki ama at yarışı seyrederken gözündeki gözlüğü çaldıran (evet yanlış okumadınız) adama başka ne denebilir ki? Serkan'cığım Gözündeki gözlüğe sahip olamayan, hiçbirşeyine sahip olamaz. Neyse bu adamla daha fazla uğraşmadan mektuplara geçelim:

Engin Abla;
Yüzyıllardır okuduğum en iyi oyun dergisini hazırlayan sizlere teşekkür eder, MAC dışında herkesin yeni renklerini kutlarım. Elimdeki eski sayılarınıza baktıkça gözlerim yaşarıyor. Sizlere elimden geldiğince yardımcı olmak isterim. Gülşen abi derdime derman olamadı, tek umudum sensin.
1- Merak ediyorum sizlere mektup yazanlar sorularını hep maddeler halinde mi soruyorlar?
2- Bir modemim var, BBS'lere bağlanmak için bir programa ihtiyacım var mı?
3- Bana Face ve Screen Tief adlı programları gönderebilir misin?
4- Congo'yu aldım, bir şey beceremedim. İlgili mercilere iletirsen sevinirim.
Bol mektuplu günler dileğiyle...
Cem Şeftalicioğlu

Tatlı çocuğum Cem;
Bize güvendiğin ve destek olduğun için sana ve senin gibi davranan herkese teşekkür ediyorum.
1- Böyle bir şart yok. Herkes kafasına göre takılabilir.
2- Modemle BBS'lere bağlanmak için tabii ki bir programa ihtiyacın var. Win95'in içindeki Hyper terminal programını, Win3.1'in içindeki terminal'i (Türkçe windows'ta uçbirim) kullanabilirsin.
3- Gönderdim bile!..
4- İsteğin gerekli mercilere iletildi. Dergide yayınlanmasa bile, elime geçer geçmez söz yollayacağım.

Sevgili Engin Abla;
Yine ben, yani M. Emin Yılmaz. Game-Show'un 'Yılmaz' destekçisi, gönüllü elçisi (PC'si olmayan gariban), 20. Yüzyılın iflah olmaz son romantiği, zalimlerin korkulu rüyası, mazlumların koruyucusu..... (fazla mı attım ne!)
Yahu Abla, sen ne talihsiz kadınsın. Zaten köşene az mektup gelir, gelenlerin de bazılarının soracak sorusu yoktur (benim gibi...). Harbi çok şanssızsın. Ben şimdi sana ne sorayım? Mesela ;
1- Aşk herşeyi affeder mi?
2- Estarabim'in küfür olduğu yolundaki söylentiler doğru mu? Bir dakika, bir dakika tamam, kesiyorum. Böyle saçmalık olmaz. 'Madem soracak sorun yok, ne halt etmeye mektup yazarsın? Sapık mısın nesin?' diyebilirsin ama demezsin (demezsin değil mi, demezsin, demezsin).
Şimdi sevgili Ablacığım, Allah kısmet eder de bir sakatlık çıkmazsa ben seneye Japonya'dayım. Şaka filan değil, gerçek. Yani okumak için (Moleküler Biyoloji ve Genetik). Nasıl olduğunu sorma çünkü ben de hala olayın şokundayım. Tabii ki burslu olarak. Gidersek (6 kişiyiz) okuyacağımız üniversite de Tokyo'da olacağına göre (İmparatorluk Üniversitesi) Artık bende derginin Japonya muhabiri olurum. Neyse, insanın sevincini dostlarıyla paylaşması güzel bir şey ama seni sıkmadan esas konuya geçelim. Ben dedim ki; madem Japonya'ya gideceğiz, PC almama gerek kalmadı. Alıp da ne yapacağım? Ben gelene kadar bu alet Not Enough Memory'lik olur. Koyayım paramı cebime (1000 $), giderim paşa paşa Japonya'dan alırım. Bizim Çağrı da gülerek, 'sen o paraya ancak el Nintendo'su alırsın' demez mi. İşte sana sorum bu olacak Engin Ablacığım. Japonya piyasasını biliyor musun? Mesela bir P-100 veya herhangi bir yazılımın fiyatı ne kadardır?
Söylemek istediğim birkaç şey daha var. Renkli yayına geçtiğiniz için sizi kutlarım. Hiç korkmayın, benim gibiler olduğu sürece bu dergi batmaz. PC'im olmasa da Game-Show'u hep alacağım ve destekleyeceğim. 23 Haziran'da ÖYS, 30 Haziran'da ise Uluslararası Biyoloji Olimpiyatları var. Bana şans dileme, mümkünse otur dua et. Sizleri ve bu dergiyi çok seviyorum. Haydi kalın sağlıcakla...
M. Emin'20.y.y. İ.O.S.R.'Yılmaz

Konniçiva Mehmet;
Aşk herşeyi affeder mi bilmiyorum ama bu şarkıdan nefret ettiğim kesin. Ayrıca Estarabim küfür değil bir iltifattır. Estarabim, Uygurca da hoş, tatlı demektir (yersen!..). Geyiği bırakalım da soruna bakalım;
Japonya Mc. Donalds'da bir hamburger menü'nün Türk parası ile bir milyon liradan fazla olduğunu düşünürsen, senin o para ile Nintendo'yu bile zor alacağın sonucuna varabiliriz (abattık galiba). Eğer buradan alıp götürme imkanın varsa, baba (P-100, 8 mb ram, svga monitor, pci ekran kartı) bir alet alıp, elin Japon gavurunu bile hasedinden çatlatabilirsin.
Okulun konusunda hiçbir yorum yapamayacağım çünkü biyoloji ve genetik konusunda bildiğim tek şey lise yıllarından hatıladığım bir kaç bezelye, o kadar. İnşallah

okulunu başarı ile bitirip büyük bir adam olarak dönersin.
Sevgili Engin Ablacığım;
15. sayıdaki ' RENKLI' yazısını görünce içimden 'nihayet' dedim. İçerik güzel, oyunlar kaliteli, hileler mükemmel. Sonunda renkli de oldu. Bunu uzun zamandır bekliyordum. Sizi kutlarım. Sorularıma gelince:
1- Bilgisayarıma orjinal bir disketten virüs bulaştı. Adı İstanbul ccc. Format atarken bazen 'İstanbul ccc was here. He he he...'mesajı çıkıyor. Bırakın temiz boot disketi ile açmayı, harddiski uçurmayı bile göze alarak, kendime has yöntemlerle virüsü silemedim. Bir gün bir arkadaşımla konuşurken birisi lafa karışarak, kendisine de o virüsün bulaştığını, virüsten kurtulmak için bilgisayarın içinin açılması gerektiğini, çalıştığı yere götürürsek yapabileceğini söyledi. Daha kolay bir çözüm olabilir mi?
2- Bilgisayarım açılışta Himem.sys'yi test ederken hata veriyor. Aldığım firma ram'lerimi, işlemcimi yüzlerce kez değiştirdi ama hep aynı hata. Sonunda bıkmış olacaklar ki, bazı boardlarda himem'in böyle bir yanılgıya düşebileceğini, yerine QEMM kullanmamı önerdiler. Fakat QEMM'in ram test edicisinde de hata verdi.
Saygılar Ablacığım, derdime derman.
Serkan'FAST FAT'Sarp
Güzel Bebeğim Serkan;
İltifatların için sana çok teşekkür ediyorum. Müsade edersen ben de sana bir tavsiyede bulunacağım. Öncelikle ismini Ahmet, Mehmet, Engin(!..), Hidayet gibi herhangi bir isim ile değiştir ki, kimse seni bazıları ile karıştırıp salak muamelesi yapmasın!...
1- İstanbul ccc'mi? Hiç duymadım vallahi. Ama araştıracağım, kulağıma bir şey çalınınca seni haberdar edeceğim (şimdi vaktim yok, baskıya gidiyoruz baskıyaaaa...). Yine de temiz bir açılış disketi ile açıp - önemli birşey yoksa- format atman kesinlikle en sağlıklı çözüm olacaktır.
2- Anlattıklarına göre senin ya ram'larında yada cache memory'inde arıza var. Bios setup'a girip internal ve external cache'yi disabled et. Eğer düzelirse bilgisayarı aldığın yere götür ve cache'ni değiştirsinler. Bir başka çözüm de, bilgisayarı olan herhangi bir arkadaşınla ram'ları değiştirmen. Böylece hatanın kaynağını daha rahat tesbit edebilirsin.
Game-Show fanatiklerinden Muder, bu köşeye 10. mektubunu göndererek liderliğini korudu. Ne diyelim, Allah akıl fikir versin.
'Eski sayıları almak için ne yapmalıyız' diyenlere toplu bir cevap verelim. Efendim bu işin en sağlam yolu dergileri gelip dergi merkezinden almak. Ama İstanbul dışında veya dergi merkezinden uzak oturanlar için ücreti bankaya yatırıp, dergileri kargo ile istemek de sağlıklı bir yol. Ayrılık (bu kelimeden nefret ediyorum) vakti geldi çattı yine. Gidiyorum, ama yine geleceğim. Beni özleyin anacığım baaay...
Özel Notlar:
* Yay-Sat'a saygılar (bilmiyorsanız yuh olsun).
* Gümrük memurlarına saygılar (harddiskimizi alıkoyup, bizi bir hafta uğraştırdılar).
* Gözlüğünüze sahip çıkın (sonra dillere düşersiniz mazallah).
* 4K olayında ısrarlıyım.
ENGİN 'Fasulye Gaz Yapar' ABLA

Şimdi tam vakti, alın kağıdı kalemi elinize... Yazın dertlerinizi, dermanınız olayım :
Ihlamurdere Cad. Çelebioğlu sok. Akel İşhanı No:2/5 Beşiktaş, 80690, ISTANBUL

YENİLİK

ARS
ELEKTRONİK

LİSTEDEN OYUN SEÇMEYE PAYDOS.

OYUNLARINIZIN RESİMLERİNİ
GÖREREK ALIN.

10000 Disketlik bir arşiv ile daima hizmetinizdeyiz.
Arşivimizi CD'ye kayıtlı olarak temin edebilirsiniz.
Aynı günde CD Çekimi Yapılır.

ARS Elektronik
Osman Ağa mah.Pavlonya Sok. No:2/9
Tel & Fax: 0216 337 35 97
KADIKÖY
ISTANBUL

CHEATS

Bu ay hepimiz tatildeyiz (okul olarak). Öyle ciddi işlerle, şiirdi, anlamlı ağır cümlelerdi falan yok. Sonra Yolun Sonu sayfasına malzeme oluyoruz. Yalnızca geyik var.
Geyik 1: Not Serkan dergimizin biricik Ablası ve benimle ilgili dedikodular yapıyor. Duy da inanma. Geyik 2: Euro96'da takke düştü kel göründü. Fatih T.'e ve Hakan Ş.'e teesüf ederim. Darısı Fransa'98'e.
Geyik 3: NBA'de Chicago Bulls, sırf ticari amaçlarla Seattle'a 2 maç yenilmiş-miş.
Geyik 4: Dağıtım tekeli doğru, Aydın'la Dinç işimizi bitiriyorlar.
Geyik 5: Bu ay Mert tatile gidiyo diye Cheats sayfasını biraz sallamış. Geyiğe devam ederken arada cheatleri de alalım.

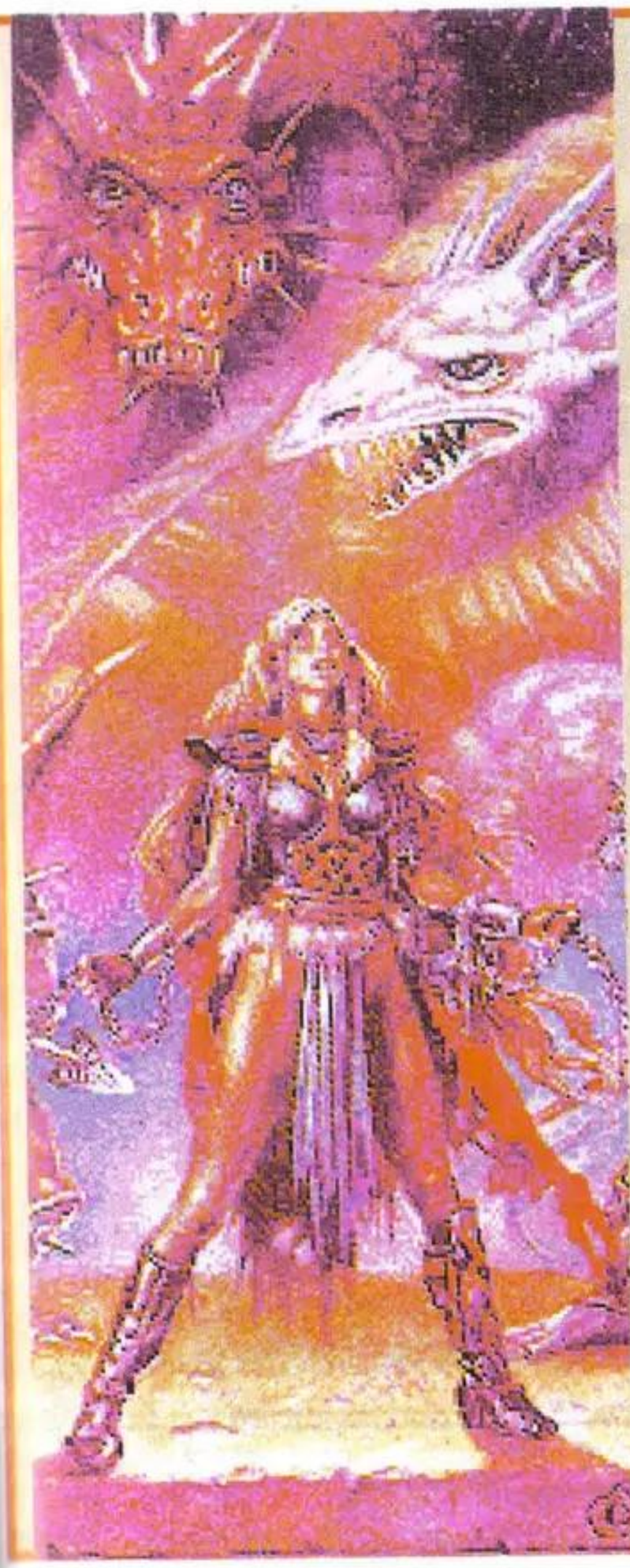
Mert TOPÇU

THE INCREDIBLE MACHINE

Geyik: GS Avrupa'nın en golcü forveti Knup'u ?? tranfer etti. Password olarak RHOMBUS yazarsanız istediğiniz bölümü seçebilirsiniz. Motorunuzu çalıştırır çalıştırmaz V ile de bölüme atlayabilirsiniz.

Geyik: Casper diye bir dergi var ya, ben de bilmiyodum, varmış ve ayda 70.000 satıyormuş. Yedide birini Game Show satsa gider miyiz o okula? Oyununuzu aşağıdaki isimlerle kaydederseniz...
SIMONCHICKENB: Ağır makinalarınızı ve iş gücünüzü arttırır.
IAINTESTEDITCO:Paranıza para katar.
DEESEXTRAPIXEL: Yapı malzemelerinden çalmanıza gerek yok. Fazlasını verelim size.
RAGSCHOCOLATESTACH: Aşınıza aş katar. Hızla tüketilir.
MARKSANCHOVYPIZZA: Agent'larınızı bedava çalıştırır.

SIMPLE



ultima 6

Geyik: ÖYS'yi bu sene Tübitak hazırlamış, bu yüzden acaip zormuş. Iolo ile konuşun: "Cheatçi Mert hamili yakinimdir, beni o gönderdi bi zahmet cheatleri görebilir miyim?" dediniz mi tamadır. 3 kez "spam" dedikten sonra "humbug" hakkındaki soruyu sorun. Size bir cheat menüsü verecektir. Birinci seçenekle bir sürü malzemeye sahip olabilirsiniz. Cheat sayfalarında bu sayıların hepsini veremem ama 1-2 örnek geçelim: 1 deri kask, 3 demir kask gibi gibi...

ultima 7

Oyuna "ultima ABCD<alt-255>" ile başlayın (alt-255 ibaresini anlamadınız değil mi? D yazdıktan sonra ALT tuşuna basılı iken 255 yazın anlamındadır!!) F1, F2 gibi F tuşları ile değişik cheatler elde edeeksiniz.

Hex editörlü cheatlere alerjim var ama bazen mecbur kalıyorum. Artık kusura kalmayın. Yine gelin. Beklerim. Bir text editörü ile avatar.deb isimli bir dosyayı \ULTIMA8\GAMEDAT dizininde yaratın. Bu dosya boş olmasın tabi. İçine satır satır şöyle yazın: E

ultima 8

12A / 01 01 / W / Q (her / işareti alt satıra geçmenizi söylüyor). Şimdi de CD \ULTIMA8\GAMEDAT ve sonra da DEBUG AVATAR.DAT < AVATAR.DEB komutlarını dos satırından girin. U8'i çalıştırın ve oyununuzu hemen save edin. F7 ve CTRL+F1 ile cheatlere Ulaşabilmeniz gerekiyor. Text editörü, hex editörü nedir diye sakın bana sormayın, tatildeyim. Engin Abla'ya ya da Mac'e falan sorun. İşleri ne?

TEST DRIVE 1&2

Test Drive I için: Ferrari'yi seçin. Z ile R aynı anda basın. İşte en yüksek hızdasınız. Bir de Test drive'ın ikincisi var tabii. Aşağıdaki cheatleri oyun sırasında yazarsanız bakalım neler oluyormuş:

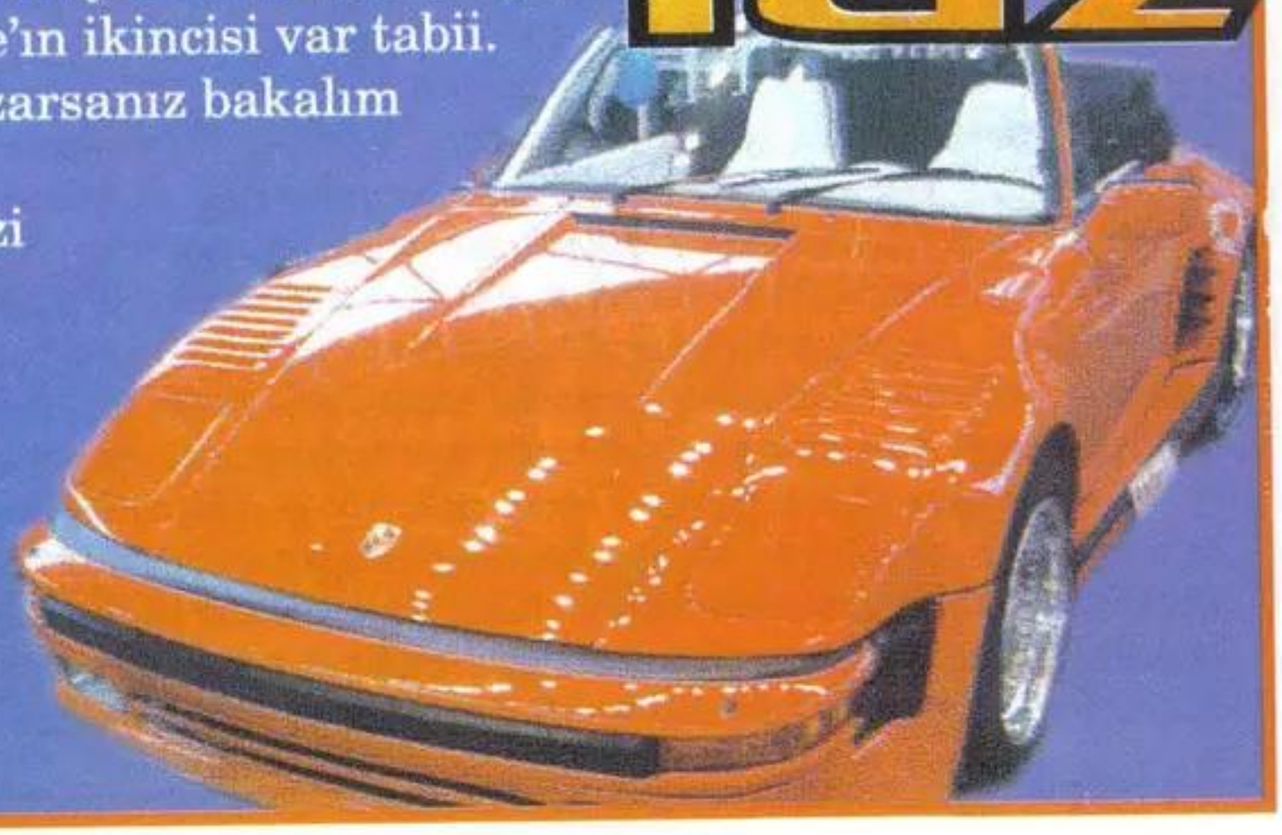
AERF: İvmelenmenizi ve frenlenmenizi hızlandıracak. Bir kaç kez yazarsanız hayatlarınızı arttırırsınız.

GASS: En yakın benzin istasyonuna hızla ve iyi bir puanla ulaşabilirsiniz.

GASST: Yukardakine benziyo ama...

BRUCE: 2 bölümdeki levhayı megalomanca değiştirecektir.

6OUTRUN: Bilmiyorum.



TIE FIGHTER

FLIGHT.OVL isimli dosyayı bir hex editörü ile açın (sus bakayim, hex editörünü bana sormayın demedim mi?). 36234 sayılı yeri 01 yaparsanız düşmanın hyperspace sürüşünü ortadan kaldırırsınız, 36230 sayılı yeri de 01yaparak bu hyper olayını kendiniz için sağlarsınız.

BigBEN

Gülüş bir yanaşımdır bir öbür kişiye / Birden iki kişiyi döndürür bir kişiye
Anılarından kale yapıp sığınsa bile / Yetmez yalnız başına bir ömür bir kişiye...

Ya işte böyle sevgili çocuklarım. İşte böyle... Bilinmezliğin içinde gözgöre göre, sonumuzu hazırlıyoruz. Hiç bir güç bizi değiştiremiyor. İşte bu senin hayat çizgin şu zaman öleceksin bile dense, kimse takmıyor. İşte ben size söylüyorum. Bu sizin ikinci hayatınız. Siz daha önceki hayatınızda riyakarlıktan, yalancılıktan ve nefretinizden dolayı çok kötü bir hayat geçirdiniz. Gelin şimdi bunları yapmayın desem kim inanır. İnsanlar illa ki ağaçların konuşmasını, duvarların ağlamasını istiyor. Başka türlü akıllanmıyor. Aman bana ne be...Neyse ne. Ben mi kurtarıcam lan sizleri. Dağılın hadi, maymun mu var.

Bizim hayat devam ediyor be. Daha pes etmedik fakat takip edenler anlamıştır, GameShow'dan koptuk biraz. Artık eski heyecanımız kalmadı. Biliyorum ki bu dergi biryerlere gelmeyecek çünki bu derginin bir yerlere gelmesi demek Kültürel Bir Devrim demektir. Bunun içinde herhalde yıllar gerekir. Ne yapalım. İsterseniz bekleyelim, fakat evi barkı satarsak ne yaparız onu bilemiyorum. Bu aylık yazımın boktan olduğunu söyliyebilirim. Ev ödevi mantığı ile hazırlanan her şey gibi bu da boktan oldu. Öbür aya telafi ederim. Bir gelenek Haline gelen köşeme konuk alma olayını bu ay Emin ile sürdürüyorum: Evet, Emin söz sende.

Nedir bu insanoğlunun kanındaki bozukluk? Nedir bizleri bu hale getiren etkenler? Hiç mi yok yaşanmış güzel anıların kıymeti? Hiç mi yok değeri hiçbir soyut şeyin? Nasıl olur da hayatınızın en güzel günlerini beraber geçirdiğiniz, beyninizin her boş kalışında kulağınıza ismini fısıldadığı ve o ismi her elinize kalem geçtiğinde bir yere yazdığımız sevgilimizi unutabiliyoruz? Ve nasıl olur da artık o isim bizim için hiçbirşey ifade etmiyor? Nasıl oluyor da birlikte sabahlara kadar muhabbet ettiğiniz, güldüğünüz, ağladığınız, en güzel anılarınızı paylaştığınız en yakın arkadaşlarımızı, ufacık bir sebep yüzünden hayatımızdan silip atabiliyoruz? Hiç mi yok yaşanmış güzel anıların kıymeti? Ya günün ilk ışıklarına kadar poşetlediğiniz, yazınızı yetiştirmek için gecenin bir vakti halanıza gidip yazı yazdığınız, geleceği hakkında sabahlara kadar muhabbet ettiğiniz, matbaadan gelmesini sabırsızlıkla beklediğiniz, reklamları yapmak için bilgisayarın başında uyuya kaldığınız dergi, artık sizin için nasıl hiç bir şey ifade etmez? Hiç mi yok yaşanmış güzel anıların kıymeti Timur, söylesene? Hiç merak etmiyor musun buralara kadar getirdiğin derginin satış sonuçlarını? Ya da artık seni hiç mi ilgilendirmiyor bu derginin battığı, çıktığı? Aslında söylenecek hiç birşey yok. Bizleri bu hale getiren yaşadığımız şu dünya. Kendimizi anlık aldanışlara o kadar çok kaptırmışız ki. Karşımızdaki o şey her ne ise, artık ona ihtiyaç duymadığımızda beynimiz auto delete yapıyor o kadar. Bu durumda, aslında sizin yapmanız gereken tek şey, beyninizdeki 'auto-delete without prompting' seçeneğinin üzerine bir kere clicklemek.Clickleyin de üzerindeki 'tick' kalksın. Kalksın da insan olun.

ÇELİK BİLGİSAYAR

...de gibi sağlam...

İŞTE AYIN ÇELİK GİBİ BİLGİSAYARLAR

PC-GOLD BAKIRKÖY ANA BAYİİ

GOLD DÜNYA
Pentium 75 - 8 Mb Ram
1080 MB HD - 1 MB S3
14" NI-LR MIRA Monitör
Q Türkçe Klavye
Orj. Windows 95
ve DOS

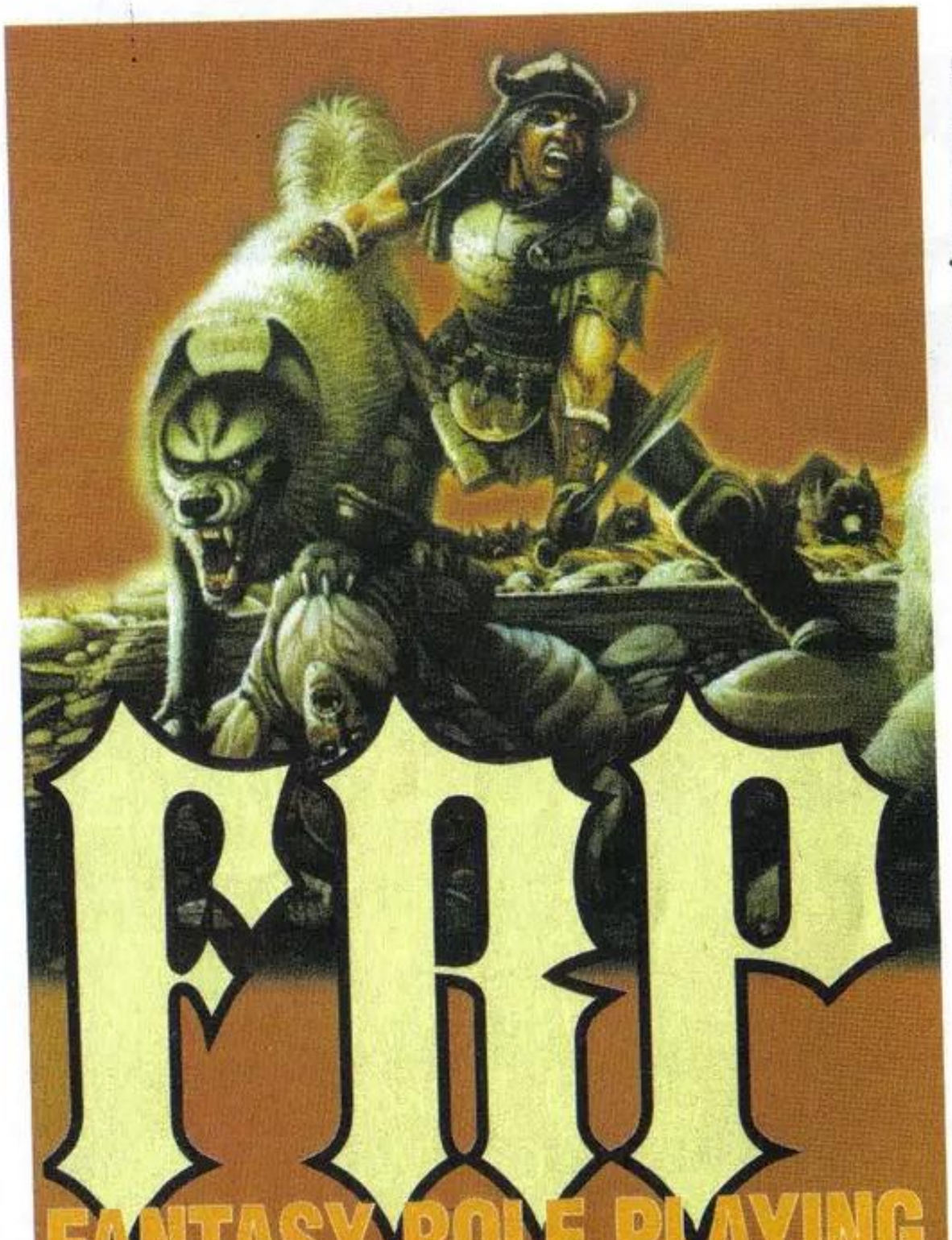
GOLD MARS
Pentium 100 - 8 Mb Ram
1080 MB HD - 1 MB S3
14" NI-LR MIRA Monitör
Q Türkçe Klavye
Orj. Windows 95
ve DOS

GOLD SATÜRN
Pentium 133 - 8 Mb Ram
1080 MB HD - 1 MB S3
14" NI-LR MIRA Monitör
Q Türkçe Klavye
Orj. Windows 95
ve DOS

HEPSİ SÜPER KALİTE !!! HEPSİ ŞOK FİATLARA !!!

**EN Yeni bilgisayar CD-Rom oyun ve programlarını bizde bulabilirsiniz.
Hem de çok ekonomik fiatlara.
!!! HEMEN ARAYIN !!!**

ZUHURATBABA MAH. AKATLAR SOK. NO:28 BAKIRKÖ
TEL:0212 572 77 01 ISTANBUL



Hani hep köşe yazarları yazarlarya "Siz bu satırları okurken ben şurada sunu yapıyor olacağım" diye. İşte şimdi bu benim sıram. Siz bu satırları okurken ben Bodrumda arkadaşlarla beraber eğleniyor olacağım. FRP olmayacak ama onun yerine Magic:The Gathering bizi bayağı meşgul eder herhalde. He tabi birde bol bol kızgın kumlardan serin sulara atlıyor olacağız. Aynı zamanda ben bu satırları yazarken finallerim de korkunç geçmeye devam ediyor. Bende onlara çalışmak yerine sabahlara kadar Magic oynuyorum. Önümde iki tane final artı ? tane de bütünleme yatıyor. Kendime ve size iyi tatiller diyip mektuplara ve e-maillara geçiyorum.

Selam Ağam,

Ben Murat "The Scorpion". Bu san yazdığım ilk mektup. Emin ol, okursan son olmaz. Ben FRP hastası (son jenerasyon) ama hangi büyü ne işe yarar gibi şeyleri bile bilmeyen, kısaca altyapısı olmadan FRP'ye balıklama dalan bir zatım. Neyse...

1-Nasıl kutu FRPsi edinebilirim? Fotokopi falan mevzu bahis olabilirmi? (Olayı bilmiyorum, kitap gibi birrşeyse yani).

2-FRP kitapları nirelerden edinebilirim? British Council de sadece 1 kitap mı var yoksa daha varmı? Üye oliim mi?

3-Bana müsait bir zamanda kutu FRP oyunu gösterirmisin?

4-EOB2 de oyuna nasıl başladığını yazarmısın? Karakterlerin ırk seçimi, sınıfları ve özellikleri ne olmalı? (Tecrülerden faydalanmak istiyorum).

5-EOB2 de oyunun başındaki kaleye girip üst katlara çıkınca o kapıları açamıyorum. Açmak için ne yapmalıyım.Hep aşağı inip mahzenlerde adam doğruyoruz,kaybolup gidiyoruz...

6-Ben Amiga kullanıcısıyım. Biliyorsan 1200 ve 500+Ram için 5er tane FRP oyunu yazıversene.

7-Bu bölüm aracılığıyla bir FRP ağı kurulabilirmi? Hı?

8-Mac'i ikna etde 2 "Settlers"'ın ikonlarını açıklasın.

Murat "The Scorpıon", İstanbul

NIERDRE: Zehirli akrebim Murat. Bu bana yazdığın ilk mektup tamam ama ben bunu 3 ay önce okudum, hani nerede bunun gerisi? Bu kadar sürede bir tane daha yazsaydın hiç fena olmazdı. Ben de ilk FRPye başladığımda SSI dışında hiçbir şey bilmiyordum. Bunu dert etme. Eline birkaç kural kitabı geçirmeye çalış.

1-Kutu FRPsini yani kutu oyunlarını yurtdışından getirtebilirsin. Daha önce verdiğim TSR adresine mektup yazıp isteyebilirsin. Yalnız dikkat etmen gereken husus, kural kitapları olmadan o kutulardan çıkıcak bilgileri ve oyunları anlayamayacak olman.

2-FRP kitaplarını da aynı yerden, TSRden isteyebilirsin. British Council de bildiğim kadarıyla sedece "Lord Of The Rings" romanı var. Büyük bir ihtimalle daha başka fantazi romanı da vardır ama bunların TSR veya AD&D romanları olma ihtimallerini düşük görüyorum.

3-Sana müsait birr zamanda kutu FRPsi değil, asıl oyunu da göstermek isterim ama tek boş vakitlerim Temmuzun ilk haftası sona eriyor. Bu yazı da Temmuzda yayınlanacağına göre herşey Ağustos ya da Eylül'e kalıyor.

4-EOB2 den bayağı önce bahsetmiştim ama tekrar yazayım. Bir human Paladin, bir Dwarf Fighter/Thief, bir Cleric ve bir Mage almalısın. Özelliklerini de maksimuma ayarla çünkü herkes öyle
yapıyor.

5-İçinde bulunduğun bina "Temple Of Darkmoon" ve isr kattaki kapıların çoğunu hırsızına açtırabilirsin. Açamadıklarını anahtarını da ya aynı katta ya da alt katlarda bulabilirsin. Oyunu alt katlarında bayağı zorlanacığını tahmin ediyorum. Eğer oralarda kayboluyorsan üst katlarda ayvayı yedin demektir. Bir an düşündümde, belki sen bu oyunu çoktan bitirmişsindir.

6-Ben Amigamı kaldırmadan evvel tim SSI oyunlarını oynardım. Eski bütün SSI oyunlarını al. Daha doğrusu "Dark Queen Of Krynn" ve "Pool Of Darkness"'ı alabilirsin. Son zamanlarda çıkan FRPlerden bende senin kadar bihaberim. Onun için çık git bilgisayarcına ve hepsini alıp dene.

7-Bu bölüm aracılığı ile bir FRP ağı ancak benim sayfa sayımın artması ile mümkün. Oturup her ay adres yayınlamam imkansız ama yinede bazen mektup yazanların telefonlarını yayınlıyorum. Onları arayıp şansını deneyebilirsin.

8-Mac şu an Almanyada biliyorsun. Ona hala bir mektup bile yazamadım. Onu ilk gördüğümde "Settlers" konusundaki sorunu iletirim.

Gökçe Özlü, yukarıdaki numarayı ararsan Ankaradaki başka bir FRPci ile tanışmış olursun. Bana 50bin lira gönderip lütfen üşenme yaz demişsin ama benim teker teker özel mektup yazmama imkan yok. Bülent ile konuşursan hiç değilse sorularının çoğuna cevap almış

olursun.
Merhaba Muhammed,
Öncelikle yazım için özür. Ben sınıfta kalmaya aday bir Lise 1 öğrencisiyim. Aynı zamanda bir Mage'im. (Güzeeel!!!- Nierdre) Neyse burda öyle bir muhabbet olayı ediim dedim. Şimdi sorularım.
1-Ya bu romanlar çok pahalı, fotokopi imkanı varmı?
2-Aynı şey Player's Guide falan içinde geçerli.
3-Oyununu izlemek çok isterim. Kadıköyde oturuyorum.
4-AC yüksek olunca mı düşük olunca mı daha iyi?
Cem Uzunoğlu, istanbul
NIERDRE: Cem Uzunoğlu... Bu isim bana biryerden tanıdık geliyor ama bilmiyorum. Ya daha önce bir mektup yazdın ve ben "Forget" yemiş gibi unuttum, yada senin soyadında biri benim arkadaşım.
1-Burada ufak bir yanlış anlaşma var galiba. Romanlar 300 sayfa falan. Onların orrjinali daha ucuza gelir ve bir romanın fotokopisinin çekilebileceğinide düşünmiyorum.
2-Tamam, Player's Handbook falan gibi şeylerin fotokopisi olur ve bunları ben sana sağlayabilirim.
3-Oyunumu izlemeni bende isterim. Şu an aklıma gelen tek bir şey var onuda bitişte okuyabilirsin.
4-En iyi AC:-10, en kötüsüde 10 dur. Yalnız bazı özel durumlarda bunların 10'un üstüne çıkabilir yada -10'un altına düşebilir.
Şimdii söyleyecek birkaç şeyim var. Oyunumuzu seyretmek isteyenler için ben gelecek aydan itibaren bazı tarihler vereceğim. O tarihlerde dergiye gelirseniz hem tanışmış oluruz, hemde ben size birsonraki buluşmanın tarihini vermiş olurum, biir. Bir çok kişi bana artık sayfayı sırf mektup cevapları ile doldurduğumu söyledi. Uzun zamandır AD&D hakkında birşey yazmıyormuşum. Bu doğru. Ben hala masaüstü FRP'si nedir diye sorular alıyorum. Bu sorular kesildiğinde veya biraz azaldığında size yeni kurallardan, dünyalar hakkında yeni bilgilerden ve yeni büyülerden bahsetmek istiyorumç Şu an büyük bir çoğunluk bunları anlayamayacağı için sırf mektuplara yer veriyorum. Eylül yada Ekimde mektupları azaltmayı düşünüyorum, ikii.
Mehmet İzel, e-mailını okudum. Eğer sende benim verdiğim tarihlerde dergiye gelebilirsen buluşuruz. Hatta Göztepede oturduğuna göre (tahminen) bana bir gün uğra istersen. Suadiye çok yakın nede olsa. TSR'ye birçok kişi mektup yazıp kataloğunu istemiş sanırım. Bu güzel işte. Böylece insanların masaüstü FRPsi öğrenmek için ne kadar istekli ve azimli olduğunu görmüş oldum. Eski sayıları bulamayan (nasıl oluyorsa!) için ve genel istek üzerine TSR adresini tekrar veriyorum.
Kendinize iyi bakın.
TSR Ltd. 120 Church End, Cherry Hinton
Cambridge CB1 3LB United Kingdom

Muhammed "Nierdre" Dabiri
İskele Yolu Sok.
Somuncu Apt. No:14/6
81070, Suadiye/İSTANBUL

ARTIK HERKESİN -UCUZ CD- ALABİLECEĞİ BİR YER VAR !

The Need For Speed	:22$
Bad Mojo	:22$
Warcraft II	:22$
Civilization II	:22$
Knight's Chase	:22$
Treasure Quest	:22$
Vikings	:22$
Earthsiege	:22$
Rebel Assault II	:26$

D	:27$
Chronicles of Sword	:26$
Ripper	:40$
Wing Commander IV	:40$
Zork Nemesis	:30$
Phantasmagoria	:42$

AYIN FIRSATI
CYBERIA II :25$

PROJECT COMPUTER !
Yakut Sk. Üstün Pasajı, Altçarşı No:41 Bakırköy/İst
Tel: (0212) 561 16 21

YOLUN sonu

TERS ADAM

Şimdi ben gitsem kırk senelik arabamı (varmış kabul edin) yeni, hızlı diye satsam, yada taşlık tarlamı (size ne) süper verimli diye kakalasam başım belaya girer, mapus damlarına falan düşerim ama şu bilgisayar piyasasında herkes yakaladığını kazıklıyor kimsenin umrunda değil. Bakıyorsun ilana, vaay normalin 300 dolar aşağısına Pentium, kaçmaz, çalmışım biriktirmişim hemen birtane alacam, hem uyanığız ya tabi ucuz olanı alacaz, ama gidiyon dükkana, adam sırf gülümseme, sana Pentium'u gösteriyor, ağzını açıp demiyorki, kardeşim bak bu Pentium 300 dolar ucuz ama ben bunun içindeki kartı değiştirdim, sana kırk yıllık kart kakalıyorum, zaten RAM da aslında 4 Megabyte az, sen şimdi bu aleti alacan, gidecen ama iki hafta sonra o 300 doları hayli hayli bayılıp upgrade yapmak zorunda kalacan. Güpegündüz insan kandırıyorlar, sonra adı iyi ticaret oluyor. Bence kim ne alet satıyorsa, mertçe, erkekçe, içinde ne var, ne işe yarar, nesi azdır, nesi çoktur söylemek zorunda olsun ki vatandaş bilgisayar alırken kelleyi koltuğa almak zorunda olmasın, eve gidince takke düşüp kel görünmesin, alan memnun olsun, satan memnun olsun.

TERSO

ÇOK MERAK EDİYORDUNUZ. İŞTE AÇIKLIYORUZ.

GAME-SHOW tayfasının ÖĞRENİM DURUMLARI

MEG: Bu dergi ayağına okulu iyice serdi. Şu anda Y.T.Ü. Makine bölümünde 7. şeref yılını dolduruyor.

MAC: Paçayı kurtaranlardan. İ.T.Ü. İnşaat'daki kötü anılarını, Almanya'da grafik okuyarak unutmaya çalışıyor.

ENGİN ABLA: O nedense pek okumadı. Hayata(!) erken atılmayı tercih etti.

SERKAN: 4 sene önce, anlaşılmaz bir şekilde İ.T.Ü Gemi İnşaat Müh. girdi. AMA nasıl girdi tam bilemiyoruz. Geniş çaplı soruşturma devam ediyor.

MERT: Bizlere yakışmayan bir şekilde Türkiye bilmem kaçıncısı olarak Boğaziçi Elektroniğe girdi. Şu sıralarda jubilesini yapmaya hazırlanıyor.

TİMUR: Geçen yıl Y.T.Ü. Makina'yı bitirmeyi başardı. Başardı ama ne dümenler çevirdi onu da tam bilemiyoruz.

GAMESHOW neden geç çıkıyor. İşte Suçlular yakalandı. Yüce Türk adaletine teslim edildi.

ŞAN OFSET: Birinci derecede suçlu. Suçu ise binbir emekle hazırlanan, birgün erken getirmek için ruhumuzu sattığımız filmleri 12 günde dergi haline getirmek.

DİACAN: 10 Aydır beraber çalıştığımız ve her ay milyonlarca parayı bayıldığımız halde bize hiç bir öncelik göstermeden filmleri 3 günde verdiği için.

ISTANBUL GÜMRÜĞÜ: Almanya'dan gelen harddiski canlarının istediği zaman gümrüğe takıp bütün aylık planların içine ettiği için.

YAZARLAR: Her ay yazı yazdıkları halde utanmadan ve sıkılmadan her ay yazılarını geç getirdikleri için.

BİLGİSAYARCILAR: Her nedense ayın son günlerinde reklam vermeye karar verip bizi aradıkları için.

TOP 10 DEUTSCHLAND

1) COMMAND&CONQUER
2) WING COMMANDER4
3) MEGAPACK4
4) NBA LIVE'96
5) CIV2
6) HUGO3
7) DIE FUGGER2
8) RAYMAN
9) BLEIFUSS
10) THE NEED FOR SPEED

TOP 10 TÜRKİYE

1) NBA LIVE'96
2) ATF
3) CRUSADER
4) CIV2
5) WING COMMANDER4
6) CYBERIA2
7) WARCRAFT2 DATA
8) DEDEKTIF FIRTINA
9) BAD MOJO
10) MORTAL KOMBAT3

SUNKOM

BİLGİSAYAR DANIŞMANLIK
DIŞ TİCARET TURİZM LTD.ŞTİ.

35$ 4 MB SIMM

16 BIT SES KARTI
HOPARLÖR + MİKROFON + KULAKLIK
49$

MODEM
14400 48$
28800 139$

HER TÜRLÜ AKSESUAR & SARF MALZEMELERİ

MICROSOFT ÜRÜNLERİ

ORİJİNAL OYUNLAR
15 - 55 $

PC CD-ROM ** EN YENİ OYUNLAR **
CD OYUNLARI
22 $

SUN PC'LER

SUN 4100	DX4 100 CPU	699 $
SUN 575P	P.75 INTEL CPU	789 $
SUN 590P	P.90 INTEL CPU	839 $
SUN 5100P	P.100 INTEL CPU	849 $
SUN 5120P	P.120 INTEL CPU	899 $
SUN 5133P	P.133 INTEL CPU	989 $
SUN 5150P	P.150 INTEL CPU	1099 $
SUN 5166P	P.166 INTEL CPU	1299 $

MULTI MEDYA

32 BIT SES KARTI	199 $
4 SPEED CDROM	49 $
6 SPEED CDROM	139 $
8 SPEED CDROM	259 $
10 SPEED CDROM	449 $

YAZICILAR

HP 600	228 $
HP 660C	379 $
HP 850C	516 $

FİYATLARA KDV DAHİL DEĞİLDİR. DOLAR KURUNDA TL GARANTİ BANKASI DÖVİZ TRANSFER KURUNDAN HESAPLANIR.
TÜM MODELLER 1 YIL GARANTİLİDİR.

VALİ KONAĞI CADDESİ NO: 109/38 KONAK ÇARŞISI KAT 1
NİŞANTAŞI - İSTANBUL

TEL: 212 230 49 60 - 232 00 61 FAX: 232 01 45

RISE AND RULE OF ANCIENT EMPIRES
FANTASY GENERAL
NEED FOR SPEED 2
F1 GRAND PRIX 2
EURO '96 ENGLAND
CYBERJUDAS
SETTLERS 2
BERMUDA SYNDROME
JANE'S AH-64 APACHE
SILENT HUNTER
JUDGE DREDD

SHOW COMPUTER

Günü gününe
oyun ve programlar
Hardware ve Software
konusunda tam çözüm

aidata
yetkili satıcısı

Nişantaşı
Akkavak Caddesi
No: 6/1 Nişantaşı
Tel: 2478061
2310638

SHOW COMPUTER

Etiler
Nispetiye Caddesi No:
Gamgam Pasajı Etiler
Tel: 2635368